

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

OLTRE 50 GIOCHI! Solo 4.900 LIRE

PLANET PLAYSTATION



100% INDIPENDENTE Anno 2, N. 11, Novembre 1999

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

PLANET PLAYSTATION



Tomb Raider 4
Giocata l'ultima avventura di Lara



Quake II
Il grande ritorno degli sparatutto

Speciale Platinum
Acquisti a basso prezzo



16 pagine!

FIFA 2000
This Is Football
Winning Eleven 4
FA Premier League Stars

Torna la febbre del GOAL!

ISSN 1127-6967



E INOLTRE READY 2 RUMBLE • SLED STORM • MADDEN 2000 • CAPCOM GENERATION • GUARDIAN OF DARKNESS • MEDIEVIL • RIVALS SCHOOL 2 • CHAMPIONSHIP MOTOCROSS • TRICK'S SNOWBOARDING • LE MANS 24 HOURS

WU-TANG
TASTE THE PAIN™

SENTI LA MUSICA
TOCCA LA PAURA
PROVA IL BRIVIDO

ACTIVISION®









CONTIENE 3 BRANI INEDITI DEI WU-TANG CLAN

guarda



www.gamenetwork.it

gioca in



www.gameonline.it

divertiti con



FORNITORE UFFICIALE



www.halifax.it

Sommario

Planet PlayStation Menu

Planet Game

FIFA 2000	46
Quake II	12
This Is Football	18

Prova Planet

Capcom Generation	32
F.A. Premier League	24
Guardian of Darkness	36
Madden 2000	30
Ready 2 Rumble	26
Sled Strom	28

Classic

MediEvil	45

Import

Rivals School	58
The Adventure of Little Ralph	64
Winning Eleven 4	60

Prima impressione

Championship Motocross	66
Le Mans 24 Hours	68
Tomb Raider: The Last Revelation	72
Trick'n'Snowboarding	67

Planet Special

Platinum	40

Area soluzioni

Legacy of Kain: Soul Reaver	82

Rubriche

Games Wanted - Platform	90
Hardware	78
News	8
Pitonate	6
Planet Cheat	80
Tutti i giochi	95



Finalmente siamo riusciti a giocare la nuova avventura della Signorina Grandi Curve, *Tomb Raider: The Last Revelation*. E la Prima Impressione fa ben sperare.



L'invasione è iniziata! Si avvicina Natale e le grandi case giocano i loro assi a 'tutto calcio': arrivano *This Is Football, FIFA 2000 e Winning Eleven 4*.





Speciale Platinum: come spendere bene i vostri soldi. Prima parte della grande guida ai 'saldi PSX'.



Se la paura fa novanta nel caso di **Quake II** fa ben 94! E con un voto così il Planet Game è assicurato. Lunga vita al re degli sparatutto!

LEGENDA




S	- su	**Q**	- quadrato
G	- giù	**C**	- cerchio
Dx	- destra	**X**	- tasto x
Sx	- sinistra	**R1**	- tasto funzione destra sopra
S1	- diagonale in alto a sinistra	**R2**	- tasto funzione destra sotto
S2	- diagonale in basso a sinistra	**L1**	- tasto funzione sinistra sopra
D1	- diagonale in alto a destra	**L2**	- tasto funzione sinistra sotto
D2	- diagonale in basso a destra	**N**	- neutro, nessun tasto premuto
T	- triangolo		

ARCADE
AVVENTURA
AVVENTURA PUNTA E CLICCA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
RACING
SIMULAZIONI VARIE
SIMULAZIONE SPORTIVA
SPARATUTTO
STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!


Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Michela Rolandi

Team Editoriale:
Riccardo Abbate, Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Antonio Perna, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

SI RINGRAZIA
DEFCON ZERO - MILANO
MISTER X - ROMA

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...
INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it





Alcuni lettori ci hanno scritto a proposito del nostro sistema di votazione, criticando una presunta eccessiva generosità.
Vediamo allora di chiarire la dinamica e la genesi di questi voti.
Salvo rarissimi casi, il giudizio viene lasciato insindacabilmente al recensore che firma il pezzo e si prende la responsabilità morale della sentenza. Questo per dare spazio a chi il gioco lo ha veramente (anche se velocemente) vissuto e per evitare lunghe e tristi discussioni redazionali del tipo "Ma se tu dai 94 a tizio, io allora ti rifilo un 71 a caio".
Nell'esprimere in numeri il suo giudizio, è importante che il recensore tenga conto dell'effettiva validità del gioco, della giocabilità e, fattore importante e spesso determinante, del target di riferimento del prodotto. Ovvero, se io recensisco un gioco per bambini piccoli lo troverò inevitabilmente infantile, facile e magari noioso. Ma io, e tutti quelli come me, non compreremmo mai questo gioco, non ci passarebbe neanche per l'anticamera del cervello. Il mio nipotino è invece facile preda di questo gioco, ne rimane affascinato, gode della sua semplicità. Il gioco, che per me è un'inutile schifezza, prende un voto alto perché raggiunge lo scopo che si è prefisso.
I giochi vanno vissuti oggettivamente, e non soggettivamente.
Prendiamo per esempio FIFA, contrapposto a Winning Eleven o This is Football. FIFA è la cara, vecchia e fedele moglie. Compagna da sempre. Ci siamo innamorati di lei molti anni fa; adesso si fa un lifting annuale, ma non ci facciamo più caso. Sbucano invece le novità, le possibili amanti che ci ammaliano con le loro curve giovani e fresche. Sono belle, non c'è dubbio. Siamo entusiasti della novità. Diamo voti alti. Ma dobbiamo per questo dare un brutto voto alla cara FIFA? Assolutamente no. Il prodotto, per quanto ci siamo assuefatti, rimane un'icona, un macigno, un punto di riferimento. Non è nuovo ma è un buon gioco. Non inganniamo nessuno dando un voto alto anche a quelli che conosciamo bene.
Esprimere un giudizio numerico sul gioco è un esercizio rapido ma complesso. Non troviamo giusto punire certi giochi solamente perché quella specifica persona che ci ha giocato non ha gradito il genere. Succede fin troppo spesso, forse qualche volta anche da noi, ma non dovrebbe. A Pitone Tomb Raider non piace molto, ma gli ha ugualmente dato un voto alto. Perché non è importante giudicare secondo gusti personali, ma secondo obiettività. Stesso discorso si potrebbe fare per le copertine, che vengono scelte personalmente dal sottoscritto. Final Fantasy non è proprio il mio tipo di gioco, lo provo per dovere professionale, ma questo non significa che non ne possa riconoscere la grandezza e assegnargli quindi una meritata copertina. E questo è solo un esempio. Per cui, vi capiterà di trovare giochi che non vi piacciono ma che hanno ricevuto una votazione alta. Chiedetevi solamente se state giudicando obiettivamente (pensando a tutti i giocatori) o soggettivamente (pensando solo a voi stessi). Se la risposta è la prima e siete ancora in disaccordo, scriveteci ancora. Sarà un piacere imbastire una discussione!!

Roy Zinsenheim

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



er una volta nella vita, posso finalmente dirlo: direttamente dal vostro inviato a NEW YORK CITY, un'altra puntata delle PAITONATE! Infatti, cari i miei ragazzi, mi trovo proprio nella città di **New York**. I motivi per cui mi trovo qui sono del tutto trascurabili (da un punto di vista videoludico), ma ovunque vada vi porto sempre nel mio cuore. Scrivere questa rubrica da una città così...'intensa' come questa fornisce un sacco di nuovi spunti. Riesco a comunicare con voi grazie a un portatile che fa a pugni con l'ambiente circostante. Infatti, più che una stanza d'albergo sembra un mattatoio... Ho visto persino dei topi: ma sono solo di passaggio perché dicono che "... hanno schifo a stare qui!". Ma non posso certo lamentarmi! Dopotutto sono nella città di Frank Sinatra (o meglio, vicino: lui era di Hoboken, New Jersey, a dieci minuti di treno da Manhattan. Ci sono stato e sono anche stato sul Sinatra Drive!). Mi piacerebbe potervi raccontare tutto quello che succede qui, ma non essendo strettamente legato alla PlayStation ho paura che qualcuno a potrebbe non piacere. Aspetterò di tornarci per motivi di carattere videoludico, vero Roy?

IN BREVE... (E FACCIAMOLA FINITA UNA VOLTA PER TUTTE!)



lessandro 'Burri' Burasca ci scrive da e-mailandia comunicandoci il suo disappunto per l'ormai nota protezione che hanno i nuovi giochi (specialmente giapponesi) che non girano sulle PlayStation modificate. La risposta è SI': per giocare a un gioco che è uscito solo in Giappone, dovrai avere PSX non chippata (e, ovviamente, NTSC) e gioco originale. Torna **Stefano Bellentani** per comunicarci, sotto nostra richiesta, che fa il tifo (cito testualmente) "... per la squadra che ha il numero 9 più famoso del mondo, l'UNICO capace di mettere incinta una ragazza che dopo tre settimane continuava a proclamarsi vergine (non faccio battute sul precedente perché, trattandosi delle Bibbia, è una cosa seria)". **Emiliano Rainoldi**, anche lui dalle eteree terre di Internet, ci comunica che non ha più tempo per giocare: gli piace uscire, lavora, ha la ragazza... Ragazzo mio: la vita è fatta di priorità. Ricordati solo che se esci non trovi prese elettriche e quindi la PSX non l'accendi; se lavori, avrai le mani impegnate per lavorare e non puoi toccare il pad; e per la ragazza... beh, la PlayStation, quando ti rompi, la puoi sempre spegnere. La ragazza.... **Diego Della Riva** ci scrive da S. Vittore: non il carcere, ma quello di Cesena (FO). Deve essere piuttosto annebbiato; comunque, visto che chiede una classifica degli accessori migliori, portando a esempio dei paragoni tra l'hardware da noi recensito. Ma scusa: sotto alla recensione c'è sempre un voto. A seconda del voto più alto, puoi decidere quale device scegliere. Non capisco proprio la tua richiesta... Se sei confuso sulle date di uscita di Planet in edicola, beh, lo siamo anche noi! Comunque, per quello che ne so io, a Milano siamo sugli scaffali tra il 24 e il 26 del mese; a settembre c'è stata una proroga dovuta alle ferie (degli altri!). I voti dei giochi rispetto a quelli del Most Wanted sono diversi perché penso che siano giudicati in un'ottica più globale. Ma dovresti chiedere a Pettini per questo... **Erica P.** da Taormina è la ragazza più intrippata per GT che abbia mai scritto. Forse perché è l'unica... Siamo perfettamente d'accordo con te sulla malafede dei 'giornalacci' che pubblicano in copertina cose come 'GT2: Servizio Completo' e poi il servizietto completo lo fanno a te pubblicando le solite foto e le solite cose che ormai sanno tutti. Per il box sullo scambio di opinioni tra i lettori mi va bene: lo fai tu?? Il problema è che, oltre ai tempi strettissimi, c'è anche un problema di spazio, e tutto quello che possiamo fare è darvi voce tramite questa umile rubrica. Non so chi ha detto che TOCA 2 fa sembrare GT "un simulatore di carrelli per la spesa", ma evidentemente la spesa lui non l'ha mai fatta. Mandami pure i tuoi tempi di GT: se lo fa qualcun altro, li possiamo confrontare. Avete sentito?! Poi continui a citare macchine come la Supra, la Viper... quelle sono super-car: ma tu le gare con le macchine normali le hai mai fatte? Sono quelle le gare in cui dimostri di saper veramente guidare una macchina. Per finire, trovo un sacco di critiche proprio sul GT di cui tanto hai parlato. Ma scusa, non ti è piaciuto così tanto? E perché tutto questo accanimento? Mah... **Elisa Matassa** da Vigevano (PV) è vittima di un fratello che dice che i giochi su PC sono delle brutte gatte da pelare per via di installazioni, configurazioni ecc. Beh, è vero, lo sono: è per questo che esiste la PSX! Non mi trovi assolutamente d'accordo sul fatto che Solid Snake è ridicolo in smoking: ma scherziamo!? I film di James Bond li hai mai visti? E c'è al mondo uno con più classe di James Bond? Sì, lo so, Frank Sinatra e Dean Martin, ma sono morti; è rimasto Julio Iglesias... Comunque, non ti affannare: non so dove tu abbia reperito le tue informazioni, ma non vedrai mai Solid Snake vestito da ninja; al massimo vedrai il ninja vestito da Uomo Ragno (o meglio, con il costume colorato alla stessa maniera). Per finire: di che parti sono per conoscere l'Informatore Vigevanese? Beh, lasciati dire che frequento la tua fantastica città da diversi anni; alcuni membri della Famiglia Bojungles sono proprio di Vigevano (Face, Bebe, Anius...) e io stesso, se non fossi stato di Milano, ho espresso più volte il desiderio di poter avere la vostra cittadinanza. Ho tanto in comune con voi... **Alessandro Piccirilli** ci manda una e-mail (dal cognome penso che sia di Bolzano o giù di lì) richiedendoci dei demo. Perché? Torna alla carica il drummer **Fabio Monteduro** chiedendoci di Silent Hill 2. Mai sentito niente, né so se qualcosa effettivamente ci sarà. Quanta fretta! Ma che genere di musica suoni, thrash!? Un gioco migliore di FIFA 99? ISS Pro 98! Non so se in FIFA 2000 ci sarà Ronaldo; penso che stiano aspettando di vederlo prima in campo. Ma sul serio... Per la jam session con me e Alfredo 'a'mamma' Delmonaco dovremo aspettare che smetta di suonare con i Megadeth. Tanto, prima o poi se ne accorgeranno e lo cacceranno via! **Enrico Gilardi** di Lecco: NON TE LO RIMANDO IL FAX CON LE CHEATS! Se vuoi delle risposte, prontissimo, sono qua; se vuoi delle cheats, esiste una rubrica apposta. **Mad Dr** (Mad Doctor sarebbe, no?) da Firenze chiede: X Files in italiano e Racing Lagoon PAL. Per X Files in italiano non saprei: consulta il palinsesto di Italia Uno. Racing Lagoon PAL non penso che lo vedrai mai. Per fortuna. No, non penso che 7 all'audio di Driver sia poco: innanzitutto sette è un buonissimo voto. Per di più, le musiche sono sintetizzate e non vere. Lo so, si sente poco, ma ripeto che sette è un buon voto. Se a scuola prendevi sette, tornavi a casa scontento? Io non lo so, non l'ho mai preso... Trovi GT difficile? Beh, è vero: è proprio lì il suo bello! Che poi, una volta che hai preso le patenti e guadagnato un po' di soldi, vedrai che non era poi tutto 'sto gran macello... Mi chiedi un voto ipotetico per TOCA. Ma TOCA 1 o 2? Il tempo di 4 ore, 31 minuti e 16 secondi per Metal Gear Solid è ragguardevole, complimenti. Ma quando lo hai ottenuto: alla prima partita, alla seconda, alla terza... Quando? Senza quel parametro non è possibile giudicarlo. L'Allegra Famiglia Bojungles ringrazia per i saluti e ricambia. **Fabio de Vitis** da Squinzano (LE) vorrebbe un'ulteriore recensione su GT2. Per scrivere cosa? Le stesse cose dell'altra volta? Non siamo mica quei 'giornalacci' di cui parlava Erica P.! Poi mi chiedi tutte quelle cheats: MA LO LEGGETE IL GIORNALE?! Questa NON È una rubrica di cheats. Tra l'altro, le cheats sono dannose perché accorciano la vita del gioco che avete comprato. Ultima cosa sulle cheats che avrò ripetuto



Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

all'inverosimile: NON CI SONO CHEATS SU PLAYSTATION PER VEDERE LARA CROFT NUDA!! Ma cosa siete, dei pervertiti?!? Alla fine della lettera mi scrivi che "... non sono un pirata della PlayStation". Ma allora, perché vuoi sapere se la PS2 si potrà modificare? Che poi non è ancora uscita e già mi si chiede delle modifiche... Bah... Stessa cosa dicasi per **Matteo Besio** (e-mail): le cheats le trovi nella rubrica apposita e il nome del giornale è PLANET PLAYSTATION, non l'inverso; quella è solo l'e-mail. Chiaro? Si rifà vivo **Ivan Caldironi** da Tivoli (Roma) e si scusa con Pettini: scuse accettate. Ma ti scusi per aver insultato la persona sbagliata: gli insulti però rimangono, o no? NATO War 99? Mai coperto. Se Ehrgeiz è bello? Certo che lo è: è un bel picchiaduro 3D con alcuni personaggi di FFVII e bellissime ambientazioni. Penso che vedrai Tekken 4 (o Tekken Tag Tournament) solo su PS2. Ma è solo una mia impressione. Per finire, ti ringrazio di averci spedito il ritaglio del giornale che ha recensito i 407 giochi. Purtroppo, però, non hai carpito la leggera ironia con cui ti ho appuntato l'altra volta: SO BENISSIMO che ci sono giornali che pubblicano un cotal numero di giochi e SO BENISSIMO quali sono (o meglio, qual è), ma quei giochi non sono RECENSITI, sono solo PUBBLICATI. Quanto spazio dedicano alla recensione? Un paio di righe? Il minimo richiesto per una recensione (almeno secondo me) che possa soddisfare un lettore è una pagina. Questo giornale ha 407 pagine? **Denny Gentili** scrive un fax (non te lo posso spedire uno di ritorno per farti sapere se il primo è arrivato: che giochiamo, a piripacchi?!) chiedendo se si può passare dalla parte della polizia con Driver. Tu l'hai finito e nisba? Io francamente non lo so se si può fare i poliziotti (che gusti che avete...), ma certo è che se l'ultima missione la fai con le cheat 'Niente Polizia', mi domando cosa ci giochi a fare e a cosa ti serve sapere se puoi fare il poliziotto... (forse una sottile connessione tra il fatto che usi le cheats e che vuoi giocare dalla parte della legge la intravedo...). Altra roba su F1 '99? Ci dovrebbe essere una preview in giro da qualche parte... Hai 120.000 da parte e non sai scegliere tra Crash Bandicoot 3 e Crash Team Racing? Io andrei al ristorante. **Cristian Calcabrini** da Torrette (AN): perché mandi una busta così grande e dentro ci trovo solo un piccolissimo post it? Del Maalox, per giunta! Non esiste ancora una campagna abbonamenti (non so perché, non dipende da noi) e per le cheats... beh, c'è Internet! (Scusa, ma ve le andate a cercare!). Per finire ho una piccola sorpresa. Avevo giurato a me stesso e ad altre persone che non avrei mai tirato più fuori il discorso del Lara Fan. Mi vedo costretto a farlo ancora (anche se in maniera indiretta) perché un anonimo Gabe Fan da Napoli mi prega di pubblicare un messaggio (indignato, sia chiaro) a lui indirizzato: SALUTAMI 'A SORETA! Sia chiaro, io non c'entro niente, lo ha detto lui.



PYTHON OF THE MONTH

Questo mese, l'Allegra Famiglia Bojungles si è ritirata per emettere il verdetto riguardante la vincitrice del concorso **Exxxposed**. Visto che abbiamo bisogno di recuperare tutte le foto, ordinarle presentarvi uno special degno, questo mese non troverete nessuna foto di belle signorine. In sostituzione, però, è stato indetto un nuovo concorso (il cui premio è una cena con me): IL PITONE DEL MESE. Questo perché sembra che molta gente tra gli addetti ai lavori del mondo PlayStation abbiano la passione per questo famoso rettile. Spero che questo interesse si estenda anche agli omonimi... In questo caso si parla di abbigliamento: la vincitrice è una signorina che si è dimostrata più 'pitonata' delle altre in occasione dello SMAU di Milano. Il suo nome è **STEFANIA TOSCANO**, responsabile dell'ufficio stampa di Mamma Sony, che alla festa della Sony stessa (sempre in ambito SMAU) ha sfoggiato un pitonato nero che ha fatto drizzare i capelli di tutti gli astanti (almeno chi i capelli li aveva). Purtroppo non ho neanche una texture di quel pitonato che, ve lo assicuriamo, meritava veramente! Per farci perdonare però, e qui mi rivolgo alla stessa Stefania, proveremo a pubblicare una foto sui prossimi numeri. Se avete testimonianze di tali pitonerie, sia vostre che di amici che di gente famosa, scrivete, faxate, scansite, scannerizzate, scannate, ma fatecelo sapere. Per il momento, COMPLIMENTI STEFANIA!

L'ANGOLO DELLA CUCINA



ovità anche in ambito eno-gastronimico! Visto che tutti noi dell'Allegra Famiglia Bojungles (e spero anche voi) siamo delle buone forchette, abbiamo pensato che un angolo dedicato alle ricette potesse farvi comodo. Quella di questo mese ce la invia **Emanuini Bianchele** da Seggiano di Pioltello (MI).

ZITI ALLA SPORCACCIONA

Ingredienti per 2 persone

540 gr di ziti (cinque etti e mezzo, via!)
10 pomodorini mafiosi (siciliani nani)
un ciuffo di acciughe
un cucchiaio d'olio
qualche ricciolo di burro
una cipolla
peperoncino come se piovesse
sale
pepe in grani da macinare (un Misto di almeno 6 bacche)
una PlayStation
due joypad
un gioco a piacere
un estintore
il numero di telefono degli imbianchini

Esecuzione: accendete la PlayStation. Mentre il gioco carica, mettete una capiente piena d'acqua casseruola sul fuoco e salate. Come Copperfield, in un lampo versate in una padella antiaderente l'olio, il burro, le acciughe, la cipolla tagliata alla 'vecchia maniera' e coprite con abbondante peperoncino. Tornate alla console, scansate Mimmo Marelli e completate il primo livello. Quando le fiamme avranno invaso la cucina, mettete in pausa. Usate l'estintore e calate gli ziti (270 gr a giocatore, gli altri non hanno diritto). Contemporaneamente, gettate con disprezzo i pomodorini nel già abbondante soffritto; dopo qualche minuto, schiacciateli impietosamente con una forchetta in modo che buttino fuori il sugo come fosse sangue. Coprite e tornate alla console. Se c'è ancora Mimmo Marelli, gonfiatelo come una zampogna. Finite il secondo livello, spegnete la console e tornate in cucina. Poco prima che gli ziti completino la loro cottura, chiamate almeno due pompieri che vi aiutino a scolare; fatto questo, gettate la pasta e il sugo in un enorme insalatiera di ghisa che metterete sul fuoco per mantecare il tutto. Consumate con cautela e, una volta finito, chiamate gli imbianchini.

Ragazzi, come si sta comodi su quattro pagine! Nella speranza di mantenere questo spazio anche nei prossimi numeri, diamo il benvenuto a una nuova rubrica - destinata a crescere con il tempo - che tratterà solamente della PlayStation 2. Tanta larghezza CI serve ANCHE per parlare di tutte le notizie che abbiamo raccolto all'ECTS di Londra, tenutosi il mese scorso. Insomma, qui ci sta solo roba interessante: Gran Turismo 2, Medal of Honor, Spyro 2, Resident Evil 3, il gioco di Indiana Jones (l'avventuriero senza il quale tutti avremmo un'altra immagine di Lara Croft e di Harry Pitfall), Renegade Racers, NHL 2000... E poi uno Stop press ricco come non mai; ma basta chiacchiere, giungiamo al sodo!

UNA MEDAGLIA ALL'EA

GENERE: Shoot'em Up in prima persona
CASA: Electronic Arts
DATA DI USCITA: Dicembre/Gennaio



Un altro mostro di tecnica sta per scendere in campo: dopo Quake (recensito su questo stesso numero), arriva ad armi spianate questo **Medal of Honor**, un gioco che sembra voler avvicinare ai FPS un'utenza che non ha avuto grossi calibri in questo genere, che invece ha molto successo sulle macchine targate Intel. Si tratta, come si diceva poc'anzi, di un gioco tecnicamente assurdo: fluido e veloce, presenta texture dettagliatissime che non spixellano nemmeno se guardate da molto vicino. Gli effetti speciali sono davvero speciali: trasparenze, esplosioni, nuvole di fumo incredibilmente realistiche... Di realismo si parla anche quando si analizzano le animazioni dei circa **venti** diversi carachter che si incontrano nel gioco: le movenze sono fluide e verosimili, ucciderli sarà ancora più gratificante. Purtroppo, allo stato attuale di programmazione si registrano problemi di **fogging** (che talvolta è accentuato quasi come nei titoli per Nintendo 64) e di distorsione delle texture, che speriamo vengano, se non eliminati, almeno limati nella versione commerciale. La trama vede il giocatore combattere una guerra contro i bastardi nazisti e si snoda lungo **24 livelli**, nei quali eliminare gli odiosi nemici sfruttando le **dodici armi** che il gioco via via metterà a disposizione.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

GENERE: Horror Adventure
CASA: Capcom
DATA DI USCITA: Febbraio 2000



Ci metterà un poco prima di arrivare anche da noi, ma in Giappone è già uscito con il nome di **Bio Hazard: Last Escape**. Si tratta del terzo capitolo della più famosa serie di avventure che ci hanno fatto blu dalla paura. Si narrano gli eventi legati al secondo episodio di **Resident Evil**, quelli accaduti prima e dopo le vicende del secondo capitolo. Tecnicamente è assurdo: fino a **dodici zombi** animeranno le schermate fisse renderizzate riempiendole di budella, teste senza corpi (e corpi senza testa), fegati spappolati, tutto bagnato da buon rosso (sangue, non vino!). Gli enigmi sembrano più complessi di quelli, invero troppo semplici, del primo episodio; nel corso dell'avventura, inoltre, ci sono diversi bivi e la scelta dell'uno o dell'altro influenza la trama, favorendo la rigiocabilità del prodotto.



GRAN TURISMO 2

GENERE: Simulatore di guida
CASA: Sony
DATA DI USCITA: 15 Dicembre

Sta per arrivare. Ridefinirà gli standard dei racing games, se solo confermerà il buono visto su una beta che gira nell'underground PlayStation. In sede di Prima Impressione promettemmo l'elenco completo delle case costruttrici; abbiamo messo le mani su dati ufficiali e non 'stiamo più nella pelle' dal desiderio di far sognare anche voi. Le macchine presenti sono ovviamente modificabili in tutto e anche la piccola **Punto** può migliorarsi fino a competere con cattiveria (e speranza di vittoria) nella sua classe:
Alfa Romeo - Aston Martin - Audi - BMW - Chevrolet - Chrysler -Citroen - Daihatsu - Dodge - Fiat - Ford - Honda - Jaguar - Lancia - Lister - Lotus - Mazda - Mercedes - MG - Mini - Mitsubishi - Nissan - Opel - Peugeot - Renault - RUF - Shelby - Subaru - Toyota - TVR - Volkswagen.
Ma abbiamo appena cominciato, che vi credete...
Abbiamo anche informazioni circa i **tracciati**; saranno presenti tutte le piste del precedente Gran Turismo e sarà così possibile vedere se le nuove vetture saranno più efficaci di quelle offerte dal primo GT, o se siamo ancora un buon pedale.
Ovviamente non mancano nuovi circuiti:
Seattle - Roma - Pike's Peak - Tahiti Seaside - Tahiti Dart Course - Laguna Seca - Climb Course - Oval Course - High Speed Course.
Tranne quello di Laguna Seca, gli altri percorsi recuperano ambientazioni ben note ma comunque non replicano successioni realmente esistenti: infatti le curve, i rettilinei e il succedersi dei medesimi è stato progettato per esaltare la guida, e quindi è frutto dell'immaginazione e della passione degli sviluppatori.
Non mancano tracciati **off-road**, sui quali testare le classiche macchine da rally, che appaiono meravigliose con le loro forme poligonali perfettamente aderenti e le texture che riproducono i colori e i logo in maniera incredibilmente fedele alle decalcomanie originali.
Ovviamente, in un gioco simile non potevano mancare le **sponsorizzazioni**, che danno alle piste e alle vetture un aspetto certamente più realistico e più da gara. Al momento sono stati presi accordi con le seguenti ditte: Advan - Alitalia - Alpine - BBS - BP - Bremo - Bridgestone - Castrol - Cibie - Denso - Dunlop - Elf - Enkei - Esso - Exxon - Falken - Gulf - Havoline - Kenwood - Magneti-Marelli - Masterfit - Michelin - Mobile - MOMO - Motul - Movistar - Oz - Pennzoil - Pirelli - Potenza - Puma - Rays - Red Line - Synthetic Oil - Speedline - Texaco - Total - Valeo - Yokohama.
Ovviamente, il nome della maggior parte delle case automobilistiche comparirà sui cartelloni sparsi lungo i tracciati, con tutto il contorno di logo e caratteri tipici: ciò fornirà un dettaglio ancora più coinvolgente.
La **grafica** è realmente molto simile al primo Gran Turismo; non solo la risoluzione è la medesima, ma anche la grafica degli indicatori su schermo e dei menu. La cosa non dispiace, perché comunque tutti i tracciati sono ricchi di dettagli poligonali che conferiscono un aspetto decisamente buono.
Comunque, avremo modo di tornarci per potervi fornire maggiori dettagli; allacciate le cinture, a Dicembre si parte e sotto l'albero può darsi che Babbo Natale piazzi una bella copia del miglior simulatore di guida mai apparso su qualunque piattaforma.











INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

GENERE: Avventura arcade
CASA: Lucasarts
DATA DI USCITA: TBA

È in fase di sviluppo un action adventure ispirato al celebre avventuriero con la frusta. La mente dietro a questo prodotto è **Hal Barlow**, famoso per essere un creatore di avventure; questo lascia supporre che la componente di risoluzione degli enigmi sia approfondita e superi il classico "sposta il masso, tira la leva, trova l'accesso" tanto caro alla stragrande maggioranza delle avventure dinamiche moderne. Ovviamente l'impostazione rimane arcade (siamo lontani dall'**Indiana Jones and the Last Crusade**, adventure con interfaccia SCUMM apparsa su Amiga circa dieci anni fa), e infatti pare che non mancheranno sezioni di guida efficaci, come insegna una certa Lara Croft. La grafica è buona: il movimento di Indy appare fluido e convincente, anche le prime ambientazioni diffuse alla stampa specializzata sembrano ben curate e, quel che più conta, ricche di fascino e di mistero. Parte del successo ovviamente è data da Indiana Jones medesimo, un mito più che un personaggio, che nell'immaginario ludico è vicino ad altri due eroi: la già ricordata **Lara Croft** e **Harry Pitfall**, che ha conosciuto tutte le più importanti piattaforme dedicate all'intrattenimento: l'Atari VCS, il Super Nintendo (con la Mayan Adventure) e la PlayStation (in cui appare splendido nelle sue nuove vesti poligonali).





CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dall'1 al 30 ottobre 1999)



1. Soul Reaver

2. Tekken 3 Platinum

3. Time Crisis + Gun



4. Gran Turismo Platinum
5. Wip3out
6. Shadowman
7. Silent Hill
8. Point Blank 2
9. Resident Evil 2 Platinum
10. Bugs Bunny: Lost in Time
11. Formula 1 '97 Platinum
12. Driver
13. Bust-a-move 2 Platinum
14. Topolino Platinum
15. Metal Gear Solid

Dati forniti da:

• L'ARCOBALENO - Roma

PLAYSTATION 2? NO, PLAYSTATION AL QUADRATO!

Non fai in tempo a dire "A" che subito la Sony diffonde nuove notizie sulla sua (nostra!) nuova creatura. Questa volta ci occupiamo di completare le informazioni tecniche, confermare date e numeri, nonché fornire nuove informazioni sui più succosi tra gli oltre **novanta giochi** in attuale fase di sviluppo. Prima di tutto, una riflessione personale. Avete presente quanto è brutto il demo che si trova nel CD inserito nella confezione della attuale PlayStation, quello con il dinosauro che si muove? Ebbene, quell'orrore lasciò tutti a bocca aperta. Avete presente il divario che c'è tra il primo **Ridge Racer** e l'ultimo **R4**? Ecco, tenete presente che i demo che abbiamo visto finora (l'acqua, le scintille) e i giochi presentati stanno alla Play 2 come Ridge Racer e il T-Rex stanno alla Play che abbiamo oggi. Questo per dire che ancora non sappiamo bene cosa sognare: sappiamo con cosa giocheremo tra qualche mese, ma i titoli che spremeranno a fondo le potenzialità (che oggi sembrano illimitate, ma non lo saranno più tra qualche tempo) della console Sony della prossima generazione sono tuttora inimmaginabili, e forse il nome dato al cuore della macchina, Emotion Engine, è stato dato da chi sa invece quanto forte e intenso sarà il feeling dei giochi che ancora non sono nemmeno in fase di pianificazione. Verrà mantenuta la compatibilità con i vecchi giochi ("per valorizzare il patrimonio di chi ha già un prodotto Sony" ha affermato **Kutaragi**, il papà della PlayStation e attuale presidente della Sony Interactive), ma anche con tutti i device di gioco attuali.

La confezione conterrà però una **memory card** della nuova generazione, simile a quella che abbiamo oggi ma dotata di otto megabyte (contro l'uno miserello della memory odierna) e la velocità di trasferimento dati dalla console al piccolo device per lo stoccaggio dei dati sarà 250 volte più veloce di quello attuale. È confermato che sarà in grado di leggere i **DVD**, diventando così un prodotto multimediale più completo rispetto all'attuale console, e troverà un posto più comodo accanto alla televisione, dal momento che mamma e papà potranno vedere i loro film preferiti in DVD usando la nostra console. Prospettiva agghiacciante, se ci pensate bene…



La console uscirà l'**8 Marzo** del 2000 e costerà 39.800 yen. Il corrispondente in lire lo diremo nel numero di Marzo di Planet, quando il cambio sarà più preciso. La confezione, come accennato, conterrà una memory card progettata appositamente per lo stoccaggio dei dati per i giochi della nuova console. Inoltre, ci saranno un pad, un demo, il cavo per il collegamento alla televisione e quello per l'alimentazione. Sono stati annunciati oltre **90 titoli** in fase di sviluppo presso le softhouse più prestigiose. Al momento, insieme al lancio in Giappone della console, ci saranno dodici giochi (così recita la press ufficiale Sony). Questi sono i titoli:

Tekken Tag Tournament (mai sentito Tekken?, Namco), **Gran Turismo 2000** (Racing, Sony), **The Bouncer** (Fighting-action, Square), **Street Fighter EX3** (Fighter, Capcom), **Eternal Ring** (Avventura, From Software), **Kessen** (Strategia, KOEI), **Popolocrois 3** (Simulatore di appuntamenti, Sony), **Dark Cloud** (GDR, Sony), **Unison** (Rhythm game, Tecmo), **Drum Mania** (Arcade, Konami), **Den Sen Electric Lines** (Arcade, Sony), **A-Train** (Strategia, Artdink).

Al momento non sono state rilasciate immagini né informazioni sui titoli più "oscuri" della lista; appena sapremo qualcosa, comunque, non ce la terremo per noi! Comunque, sappiamo che Namco sta sviluppando un nuovo episodio della serie di **Ridge Racer** ("New Ridge Racer", appunto), che sicuramente comparirà un **Densha De Go!**, e che noi europei faremo sentire la nostra voce con l'ufficialmente annunciato **Wip4out**; conoscendo il terzo sulla Play 1, sarà sicuramente il gioco dei giochi.











WORMS ARMAGEDDON

GENERE: Strategico simpatico
CASA: Hasbro
DATA DI USCITA: fine '99

Non più Ocean, ma Hasbro Interactive pubblicherà l'ultima fatica del **Team 17**, sviluppatori molto popolari presso l'utenza Amiga che hanno sconfinato nel mondo PC e Playstation con **Worms** e **X2**, uno sparaspara 2D. Questo **Worms Armageddon**, in programmazione ormai da troppo tempo, ripropone la dinamica del prequel (che ho comprato di recente in versione Platinum) e quindi presenta scontri tra due squadre di vermi (che vi credevate? Non lo conoscete l'inglese?) che, cattivissime e determinatissime, si affrontano sfruttando le armi messe a disposizione del gioco. Worms Armageddon migliora il prequel sotto l'aspetto estetico, presentando non più scarni scenari, ma aree coloratissime e molto fantasiose; rimane comunque l'impostazione di bidimensionale puro. Inoltre, introduce nuove armi ed esalta l'aspetto comico; insomma, dovrebbe garantire più divertimento. Qualcuno vuole una copia di Worms Platinum?



GRAND THEFT AUTO 2

GENERE: Arcade provocatorio
CASA: Rockstar
DATA DI USCITA: 22 Ottobre 99





Quel divertentissimo gioco che è Grand Theft Auto, dopo il data disk, avrà un seguito. La seconda puntata (seconda e mezza, dando mezzo punto al GTAL) manterrà il gameplay del prequel, ma presenterà una grafica molto rinnovata e decisamente più convincente. Potranno essere visualizzate fino a **50** vetture contemporaneamente, per un casino senza precedenti! Inoltre, il gameplay sarà arricchito dall'implementazione delle **gang urbane** con cui avrete a che fare. Speriamo anche nel commento audio, che in entrambe le release precedenti era davvero superlativo!

KNOCKOUT KINGS 2000

GENERE: Sportivo
CASA: EA
DATA DI USCITA: fine '99

Uno o due giocatori possono boxare nel nuovo simulatore di pugilato dell'Electronic Arts, l'unico titolo sportivo il cui nome non grida né federazioni né atleti di grandissimo richiamo. Si tratta di un gioco ben serio e simulativo, in cui sono presenti decine di pugili famosi (presenti e del passato, c'è anche **Cassius Clay** aka Muhammad Alì), tutti così famosi che forse per questo non hanno saputo chi scegliere per il nome del gioco! Non mancano **Rocky Marciano**, **Jake La Motta** (la cui storia è narrata in "Toro scatenato" di Scorsese con quel grande di Robert De Niro), **Sugar Ray Robinson**, **Marvin Hagler** (il mio preferito di sempre), **Barry McGuigan** (testimonial del miglior gioco di boxe per Commodore 64, chi se lo ricorda?), **Larry Holmes**, **Evander Holyfield** e tantissimi altri; c'è pure **Mills Lane**, il celebre arbitro! EA promette un motore grafico assoluto, una giocabilità realistica, animazioni perfette e tanto divertimento. Sperar non nuoce...

SPYRO 2

GENERE: Platform
CASA: Sony
DATA DI USCITA: Natale '99





Spyro poverello, dopo aver sconfitto **Gnasty Gnorc** (a giudicare dal nome, un ignorante potrebbe pensare che non sia stato così difficile) deve riportare la pace nei territori attualmente in guerra. Per farlo avrà bisogno di imparare nuove azioni: uno dei miglioramenti è proprio l'implementazione di **nuove mosse** (scalare, nuotare, usare oggetti e tante altre). Inoltre, un'altra novità è costituita dall'inserimento di **oggetti da raccogliere** e con cui interagire e ogni livello presenterà differenti, personali particolarità. Esteticamente i livelli appaiono coloratissimi e persino più complessi di quelli, già impossibili, a cui assistemmo nel precedente episodio. I colori e il dettaglio delle texture lasciano davvero senza parole, e sembra di assistere a un cartone animato! Se la giocabilità si confermerà agli alti livelli di quella del precedente capitolo, avremo fra le mani un sicuro campione. Intanto, guardate le immagini come sono belle!

MEDIEVIL 2

GENERE: Arcade adventure
CASA: Sony
DATA DI USCITA: primavera 2000





Dopo il grande primo episodio, recensito in versione Platinum su questo stesso numero (a cinquanta sacchi è un affare), arriverà un secondo **Medievil** che presenterà la medesima struttura del prequel. Cambieranno le ambientazioni e la grafica, pur mantenendo il medesimo dettaglio (di più, d'altronde, non si può avere), sarà più ricca di **figure poligonali**. Il gameplay sarà arricchito da **nuove armi** che probabilmente porranno l'accento sulle fasi di combattimento piuttosto che su altre. Ma anche l'interazione con gli oggetti dovrebbe essere approfondita, almeno così lascia intendere un comunicato, ma avremo tempo e modo di riparlarne più in là.

RENEGADE RACERS

GENERE: Racing
CASA: Interplay
DATA DI USCITA: inverno 2000

Un team di sviluppo interno della **Interplay** sta programmando quello che di fatto è il seguito di Power Boat Racing, un driving con i motoscafi che non conobbe molto successo: non lo avrebbe meritato. Il gioco si basa su una competizione in mezzo al mondo condotta da un gruppo di tipacci (i "rinnegati" del titolo), e questa caratterizzazione interessante ha giustificato l'inserimento di un supplementare elemento di sfida: armi, armi a volontà. Si parla di oltre **40** gingilli (tra armi e power-up) con cui devastare il nemico per impedirgli di vincere. Che roba tranquilla!



STOP PRESS - STOP PRESS

- A fine Novembre uscirà **Iron Soldier 3**, un gioco di azione in cui si spara e insomma si fa un sacco di casino. Da **Telegames**, per uno o due giocatori.
- È in fase di programmazione **Metal Slug 2**, il seguito di uno dei migliori arcade a scorrimento bidimensionali della SNK.
- È confermato: **Codemasters** sta sviluppando il seguito di **Micromachines**, che permetterà a noi fregnoni di divertirci guidando... micromacchine? No, il controllo sarà su omini. Che ci frega? Poco, a noi basta divertirci!
- Ho scoperto che in **Tomb Raider 4** mancherà un livello di addestramento, sostituito dalle "avventure della giovane Lara" in cui una Lara sedicenne (giù le mani, è reato) affronterà un livello di iniziazione. Ehm...
- **Final Fantasy VIII** sarà completamente tradotto in italiano; sul prossimo numero la recensione della versione per gli anglofobi.
- Sempre Codemasters sta lavorando a **Colin McRae Rally 2**. Al momento non si sa molto altro, ma gli sviluppatori e la bellezza del prequel dicono già che il due sarà un capolavoro.
- E ancora **Codemasters**: dopo macchinine e macchinone, vogliono dire la loro nel campo dei manageriali di calcio, genere non ricco in termini quali-quantitativi. Speriamo che sviluppino un titolo migliore di quelli che abbiamo visto finora.
- Oltre a **Winning Eleven 4**, Konami sta per pubblicare altri titoli sportivi: **International Track & Field 2** (noi ci divertiamo ancora con il primo) nonché **NBA Pro** e **NHL Pro**, simulazioni rispettivamente di basket e di hockey che intaseranno il già esausto panorama di simulazioni dedicate a questi sport.
- Dal Giappone arriva **Final Fantasy Legends**, comprendente i capitoli V e VI della serie, che hanno fatto la loro comparsa sulle piattaforme a sedici bit. La grafica bidimensionale sarà arricchita dalla palette di colori della PlayStation, più ricca di quella del povero SNES.
- **Konami** sta lavorando quatta quatta a un gioco di rally. Si sa solo che l'impostazione sarà arcade, più vicina quindi a Sega Rally che a Colin McRae. Lo sviluppo è appena iniziato, forniremo dettagli ulteriori quando li avremo; conoscendo la softhouse, si tratta di un gioco da tenere sott'occhio.
- È nei negozi **Tony Hawk's Skateboarding**; la recensione troverà ampio spazio nel prossimo numero, io intanto vi anticipo che avrà un bel voto perché è bellissimo!
- Update su **Fighting Force 2**; la natura cafona del bel prequel sarà cambiata, e sembra che il gioco sarà un arcade adventure come ce ne sono tanti. Bel lavoretto: abbandonare l'originalità per diventare uno dei tanti. E io gioco a Dynamite Deka 2 su Dreamcast!
- **Spec Ops** è un gioco con la dinamica dell'ultimissima generazione; come in Rainbow Six (che ancora non è uscito), si controlla una unità antiterrorismo in un gioco le cui atmosfere son vicine a quelle di Syphon Filter, Metal Gear, Deep Freeze e compagnia cantante.

Casa: **Activision**
Sviluppatore: **Hammerhead**

Genere: **Sparatutto in prima persona**
Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), Multitap, Mouse**

DI CHRISTIAN PETTINI

Quake II

Planet Voto
94

A favore
- Coinvolgente e adrenalinico al massimo
- Tecnicamente spettacolare
- Interessante nello sviluppo della storia
- Ottima longevità per uno sparatutto

Contro
- Il genere non è molto in voga presso l'utenza PlayStation
- Il pad poteva essere gestito in maniera migliore
- Caricamenti annosi



Finalmente arriva sulla dea grigia il miglior sparatutto in soggettiva mai creato. Basteranno il nome, la grandezza e la cattiveria di Quake II a decretarne il successo, nonché a rilanciare un genere che su PlayStation non va per la maggiore?



uake II, Quake II... Lo abbiamo aspettato tanto, ci siamo chiesti se sarebbe stato all'altezza del nome, delle aspettative, dello standard qualitativo imposto dai best seller di oggi; non dai concorrenti, che di fatto non esistono. Insomma, è bello? È quello che ci si poteva legittimamente aspettare dalla console? In finale, quell'autentico mostro gira su un pezzo di plastica con due miseri mega di RAM? Sì ragazzi, sì. Ma andiamo con ordine: un **FPS** (First Person Shoot'em up, ovvero "sparatutto in prima persona"; **Doom**, per intenderci) abbisogna di una premessa.

PORN TO BE ALIVE

Analizzare un gioco come **Quake II** non è semplice. Per motivi di formazione, direi quasi culturali (che accomunano il sottogenere degli shoot'em up in soggettiva a quello dei racing fumettosi), l'utenza PlayStation non adora gli sparasparà **Doom-style**. Questo crea problemi di valutazione: quando si recensisce un racing o un beat'em up, basta che sia bello per comunicare al potenziale utente che il gioco sarà di suo gradimento. Purtroppo, un genere poco in voga come è quello a cui appartiene Quake II pone anche un altro tipo di problema: il gioco è bello, è qualitativamente vicino agli standard dei grandi giochi per PlayStation (indipendentemente dal genere: **Metal Gear Solid**, **Driver**, **ISS Pro**, **Wip3out**), ma piacerà al grande pubblico? In definitiva è così: il gioco oggettivamente è bello, anzi è un capolavoro, ma mai come in questo caso vale il discorso "solo se piace il genere", dal momento che l'utente medio non è abituato alla visuale in soggettiva e neppure al

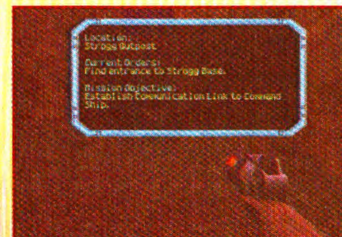


Le texture non sono ispiratissime ma creano un ambiente verosimile, vicino a quella che possiamo immaginare sia una base aliena.



Le strutture poligonali sono molto complesse, ma raramente capita che lo siano al punto di far calare la fluidità.

All'inizio di ogni livello vi verrà indicata la missione da compiere e gli obiettivi da centrare.



IL BANDITO E IL CAMPIONE

La compatibilità con il dual shock non garantisce solo emozioni più intense grazie all'implementazione delle vibrazioni, ma consente anche di controllare l'omino con una o tutte e due le levette analogiche. In assenza di dual shock è comunque possibile tenere sotto controllo il tipo con un normale pad, che riesce a far comandare tutte le azioni disponibili. Uno dei difetti più rilevanti del gioco, secondo chi (è un maniaco come me) scrive, è che il pad non è riconfigurabile: ci sono tre impostazioni per il controller normale e tre per il dual shock. È sempre gradita una opzione che consenta di decidere quale tasto comanda cosa; soprattutto in un genere, quello degli shoot'em up, nato su PC e giocato con tastiere configurabili secondo le abitudini dell'utente, che così aveva una "mappatura" personale dei vari tasti. Sarebbe quindi stato ben comodo avere la possibilità di personalizzare ogni pulsante. Invece, ci sono tre configurazioni standard a cui l'utente deve adeguarsi; è da controllare se vanno bene, se sono scomode ma è possibile abituarsi, oppure se sono assolutamente da scartare.



◀ I nemici sono abbastanza intelligenti, e non sarà facile colpirli. Dovete abituarvi al controllo via pad, ai tempi di ricarica delle armi e ai movimenti dei differenti alieni.

particolare genere degli shoot'em up con questa impostazione. Superato lo scoglio, si può godere del più sorprendente, adrenalinico, coinvolgente sparatutto mai apparso non solo su PlayStation ma anche su qualsiasi console.

UMBERTO EGO

La **visuale in soggettiva** con libertà di movimento a 360°, arricchita dalla possibilità di guardare verso l'alto e verso il basso, dà un bel senso di realismo: è certo più facile "stare lì" di quanto non sia per un gioco con visuale in terza persona. Questo accade nonostante sia assente una struttura narrativa (basata su sequenze non interattive, sulla manualistica, sul look generale del prodotto pubblicità compresa), che invece caratterizza le moderne avventure. Manca il profilo psicologico del personaggio che andremo a controllare, non sappiamo nulla di lui se non che è stato scelto per andare a fare casino sulla base aliena. La storia infatti prevede che uno **space marine** (uno solo? Perché uno solo? La credibilità del background vacilla pericolosamente!) si infiltri nella base nemica e la distrugga facendo altresì fuori tutti i suoi abitanti, al fine di eliminare la minaccia per la nostra cara Terra. È giunto il momento di rispondere ai quesiti che vengono spontanei pensando alla trasposizione di Quake II da PC a PlayStation.

LA GRAFICA COM'È? ASSOMIGLIA A QUELLA, MERAVIGLIOSA, VISTA SU PC?

Il gioco ha un look davvero sbalorditivo. Non solo è stato ricreato il look di Quake II, ma anche lo stile delle texture è molto vicino all'originale. Ovviamente mancano le finezze garantite dalle schede acceleratrici, che su PC consentono di godere di texture sfumate e bellissime e di risoluzioni che la memoria della





◀ Il look è quello del Quake II PC, la differenza sta nella risoluzione grafica e nel dettaglio delle texture. Ma sono... dettagli!

IL MULTIPLAYER: NEMICI SI NASCE O SI DIVENTA?

L'implementazione di una modalità multigiocatore è molto gradita in giochi coinvolgenti come questo. Pitone, vox clamans in deserto se ce n'è una, sostiene che il miglior multiplayer mode è dato dal link-up, ed è vero. Doom e suo figlio Final hanno questa feature, che (a parere di chi scrive) li tiene a galla ancora oggi; la Activision, però, ha spinto per una soluzione più immediata affidandosi al discusso (discutibile più che altro) split screen. La divisione dello schermo in Quake II è però intelligente: lo schermo non è sfruttato interamente, dal momento che una porzione della metà di entrambi gli utenti è occupata dalle icone (stato del soldato e dell'armatura, arma in uso e proiettili ancora a disposizione) e quindi lo spazio che rimane offre una prospettiva che non schiaccia troppo la visuale dell'area di gioco.





▲ Elegante e funzionale, in assenza del collegamento via link è quanto di meglio potessimo ottenere. Dài Pitone, giochiamoci lo stesso!

IL COINVOLGIMENTO, OVVERO COME FARSI PIPÌ ADDOSSO E CONTINUARE A SORRIDERE



Mi sembra un fatto oggettivo che la visuale in soggettiva sia più immersiva di quella third person tanto cara a tutte le maggiori produzioni del genere, da Tomb Raider a Syphon Filter. Come si diceva nella recensione, il coinvolgimento in un prodotto come Metal Gear Solid è dato anche dal background, dal fatto che conosciamo tante cose non solo del protagonista ma anche dei suoi collaboratori e dei suoi nemici. Ciò che serve meno ai giochi in prima persona, che sono immersivi solo per il fatto che stai lì e quelle che vedi sono le tue mani! Anzi, il primo vero sparaspara in prima persona, Doom, non è solo privo di una storia, ma addirittura è ricco di incongruenze proprio all'interno del gioco stesso: siamo dentro a un laboratorio spaziale e gli scenziati lavorano sui computer alle spalle dei quali ci sono pozze di acido; per andare da una stanza all'altra devono trovare la chiave rossa per aprire la porta rossa e inoltre, alla faccia dello sviluppo tecnologico nel settore delle armi, lo space marine elimina gli alieni con una doppietta. Eppure il coinvolgimento emotivo c'è, dato non dalla storia ma dalla visuale e dalle sensazioni palpitanti date dalla costante sensazione di pericolo che si prova nell'aggirarsi nei meandri della base aliena. Per Quake II vale un discorso analogo, anche se mancano le palesi incongruenze del capostipite Doom: il look della base aliena è almeno verosimile (certo è importante che l'ambiente in cui ci si muove sia un minimo realistico; da questo punto di vista, Duke Nukem è insuperabile) e non ci sono grosse incongruenze, cosa che aumenta l'immersività globale.



DEATHMATCH: QUANDO SI ROVINANO LE AMICIZIE

È possibile anche giocare in quattro, splittando lo schermo in altrettanti piccoli riquadri. Il gioco, anche così, rimane fluido e veloce e l'esperienza è godibile nonostante la grafica, impastando il tutto, renda l'azione a volte (e in certe situazioni) un poco caotica e incomprensibile. Tecnicamente validissimo, divertente per le compagnie numerose, il quadruplo split screen necessita di altrettanti utenti muniti di pad (dual shock, mi raccomando!), un multitap, un televisore bello grosso oppure in alternativa un buon oculista! Sono state sviluppate arene apposite che possono essere sfruttate solo nella modalità multiplayer, che presenta diverse modalità di gioco:

- Deathmatch: due, tre o quattro giocatori umani si affrontano in un tutti-contro-tutti.

- Team Deathmatch: i giocatori (tre o quattro) si organizzano in due squadre, due contro uno (se in tre utenti) o due contro due o tre contro uno (quattro amici).

- Versus: una sfida a chi rimane vivo, vince l'ultimo giocatore che non viene ucciso.

Tutte sono godibili e divertenti, e non mancheranno di allietare, con le armi, la violenza e il sangue, le più simpatiche delle vostre serate con gli amici. Ovviamente è data la possibilità di scegliere i parametri che regoleranno la vostra partita: il numero dei giocatori partecipanti, l'arena che ospiterà gli scontri, il punteggio che deve essere raggiunto per poter vincere, la durata. Anche se una delle cose più belle di uno shoot'em up giocato in due è il non sapere dove si trova il nemico, e questa cosa in teoria dovrebbe rimanere appannaggio esclusivo di una modalità link, in realtà anche dividendo lo schermo capita poco spesso che si dia una sbirciata al/ai riquadro/i per vedere l'avversario dove sta, cosa fa e che arma ha, perché si fissa quasi esclusivamente la propria porzione di schermo. Infatti l'azione è senza tregua, e non c'è tempo per guardare cosa sta succedendo al di fuori di quello che viene visualizzato sulla parte di schermo di propria spettanza.



Settate quello che vi occorre per le vostre sfide con gli amici. Tenete presente che potete perdere le partite o, vincendo, perdere i vostri amici!

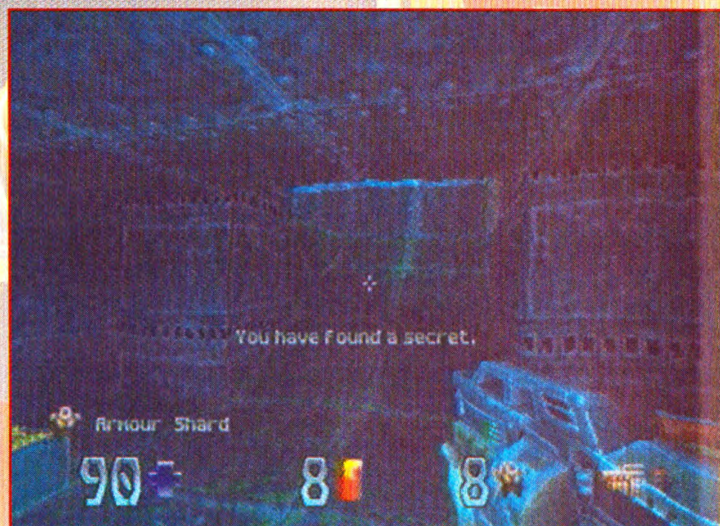
MI AMI? MA QUANTO MI AMI? QUANTO MI COSTI!

I giochi per PC, oggi, sono mediamente più belli, dal punto di vista estetico, rispetto a quelli per PlayStation. Però si differenziano per un aspetto molto importante: girano su macchine esponenzialmente più potenti della console Sony, ma costano anche proporzionalmente di più. Pertanto, un confronto è abbastanza improponibile quando si deve analizzare la differenza in termini di resa estetica. Però la giocabilità e il feeling sono perfettamente riproducibili e, grazie al cielo, è proprio quello che è successo!





I corridoi angusti sono uno dei modi più efficaci per creare un giusto grado di tensione: non sai mai quello che ti capita!



Come nella migliore tradizione degli sparatutto, anche in Quake II esiste una piccola parte di avventura, costituita principalmente dalla scoperta di aree segrete.



L'arma con cui cominciamo è inefficace, e per giunta fa vedere la mano dello space marine, che poteva essere realizzata meglio!

PlayStation permette di sognare, al massimo di immaginare. Comunque, la grafica non è solo dettaglio. Meglio così, perché sotto tutti gli altri punti di vista le cose stanno anche meglio! Infatti la bellezza dell'**illuminazione** è sicuramente degna di nota, sia per quanto riguarda le luci ambientali che in riferimento alle esplosioni dei colpi. I **neon** che illuminano i corridoi e le stanze della base nemica influiscono in modo evidente sulle aree e anche sulle armi che imbracciamo! La velocità con cui il motore grafico riesce a far muovere le complesse strutture poligonali è davvero sorprendente; di ciò si avvantaggia la giocabilità, ma è ancora presto per parlarne. Anche la **fluidità** è assolutamente sbalorditiva, e irrilevanti cali e scatti si verificano solamente quando il marine si guarda attorno e inquadra strutture particolarmente grandi e complesse. Manca qualunque effetto di fogging o di pop-up, e niente è celato all'occhio dell'utente. Le animazioni dei nemici, infine, sono molto curate e anche il loro look è bello e convincente, sebbene paghi una risoluzione non altissima e quindi i pochi pixel non ne disegnino perfettamente le fattezze e le armature.

Forse



STORIA DE FRATELLI E DE CORTELLI

Gli sparatutto in soggettiva si contano sulle dita della mano di un monco. Eccoli tutti, appannaggio dei curiosoni che così possono rendersi conto di quelli che sono i concorrenti del nostro Quake II:

- **Alien Trilogy**: sfruttando l'ambientazione dei film, è un ottimo gioco (presente in versione economica, peraltro), semplice immediato e coinvolgente. L'aspetto delle strutture e degli alieni ammirato nelle pellicole è ben riprodotto; anche grazie a questo, il gioco diverte e coinvolge .



- **Dark Forces**: prima Alien, adesso Guerre Stellari: i film di fantascienza hanno dato agli sviluppatori delle ottime ambientazioni per sviluppare shooter in soggettiva. Purtroppo la licenza di Star Wars è stata sfrurttata male, e non è bello né divertente vestire i panni di Kyle Katarn, il soldato ribelle che combatte le forze imperiali.



- **Disruptor**: un ottimo gioco; bella grafica, ottime locazioni, velocità elevata, grande giocabilità. Disruptor è immediato e divertente, dotato di una struttura abbastanza interessante e di qualche piacevole introduzione, come per esempio le armi basate sui poteri mentali.



- **Doom**: arriva su PlayStation dopo che noi giocatori foix, su PC, lo abbiamo massacrato, rivoltato, persino ridisegnato. Il feeling è lo stesso, ma la realizzazione tecnica fa un po' ridere (anzi, fa scompisciare dalle risate se pensate che la stessa macchina fa girare pure Quake II).



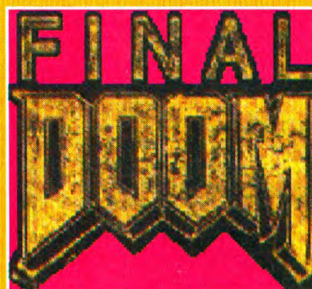
- **Duke Nukem**: un grande prodotto: le ambientazioni sono coerenti e credibili (cinema, carceri, città intere) e il background, un po' farlocco, regge un gioco esagerato e cafone. Che però ha una notevole longevità e un gameplay eccellente, basato sull'esplorazione e sull'utilizzo di oggetti; ma è tutto molto immediato e intuitivo.



- **Exhumed**: le locazioni egizie che ospitano questo FPS sono molto belle e si muovono velocemente ma, soprattutto, fluidamente. La giocabilità è molto interessante grazie alla semplicità e alla velocità spensierata con cui il motore del gioco gestisce l'azione. A pochi soldi, è un vero affare per chi si vuole soprattutto divertire.



- **Final Doom**: il figlio del primo Doom ha tutte le caratteristiche dell'illustre predecessore: giocabilità semplice, immediata e ineccepibile (ok!), ma anche grafica semplice e ambientazioni un po' flaccide (ko!), unite a una tecnica non certo sopraffina.



- **Hexen**: l'ambientazione medieval-fantasy è molto interessante e condiziona il gioco che ne trae grandi benefici. Il gameplay è un filino (sottile sottile) più complesso di quello degli altri prodotti analoghi, basato su fasi di ricerca un po' più approfondite che altrove. Purtroppo la realizzazione tecnica è realmente amara, la peggiore di tutte.



- **Lifeforce: Tenka**: il primo sparatutto a presentare una tecnica notevole: ottimi effetti di luce e nemici poligonali (tutti i concorrenti raffigurano gli avversari con semplici sprite bidimensionali) reggono una giocabilità un po' precaria; se da una parte la tecnica è la migliore, dall'altra il divertimento è probabilmente il peggiore.

Siamo andati in ordine alfabetico e ci siamo fermati alla lettera "L" non perché abbiamo smarrito il volume "M-Z", ma perché sono finiti! Ebbene, non ci sono altri shoot'em up con visuale in prima persona in cui si controlla un singolo uomo appiedato. Ci sono altri FPS, simili a Quake II, ma che presentano alcune particolarità che non permettono di considerarli diretti concorrenti del nostro:

- **Descent** e **Descent II**: sono sparatutto in soggettiva ambientati in labirinti molto intricati, esplorati a bordo di un'astronave che consente movimenti molto complessi all'interno delle complesse aree di gioco. Un buon gioco, complesso, ma che può dare grandi soddisfazioni e tanto divertimento.





- **Shadow Master**: realizzato dagli Hammerhead, gli sviluppatori dietro a Quake II, è uno shooter interessante, tecnicamente ottimo (effetti di luce, fluidità e complessità dei nemici spiccano sulla concorrenza) e anche divertente. I livelli vanno affrontati a bordo di una jeep (anzi qualcosa di simile, visto che può effettuare lo strafe) e il gameplay ne è coerentemente condizionato.



La questione "ci sono pochi giochi del genere perché non c'è domanda oppure non si vendono semplicemente perché sugli scaffali non c'è niente?" troverà una soluzione solo in futuro, quando si potrà analizzare il risultato non solo di Quake ma anche di **Medal of Honor**, il nuovo shooter di EA, di cui si parla nelle News di questo mese. I giochi in soggettiva non sono molti (c'è qualche gioco di ruolo di stampo orientale), perché di solito la scelta è per un approccio in terza persona. Ma il gradimento per questo tipo di prodotti sarà fornito dai risultati di vendita di Quake II; certo un titolo a dir poco di richiamo, il cui successo avvicinerà l'utenza a un genere non molto popolare e il cui (immeritato) insuccesso confermerà che non ci sono vendite perché prodotti simili non risultano graditi.

SERGIO LOPEZ, VIA VEGEZIO

Quake II sparge più sangue di quanto ne veda il mio macellaio di fiducia. Nel gioco, sangue e morti cruente sono all'ordine del giorno (e della notte, se è per questo). I famosi bollini sconsigliano il prodotto a utenti di età inferiore ai quattordici anni, e in effetti le realistiche animazioni di morte, il sangue, i pezzi di corpi sbrindellati che volano dappertutto non sono spettacoli adatti a tutti.



Non solo lo abbiamo ucciso: possiamo accanirci sul cadavere sparandogli fino a ridurlo una poltiglia, anzi un hamburger.

l'unico vero difetto di questa versione è che i livelli sono ben divisi in aree e ovviamente i sub-livelli non stanno dentro la poco capace RAM della PlayStation. Questo significa che ogni tanto il gioco carica un pezzo del livello e questo purtroppo si avverte abbastanza: le fasi di loading non sono brevi ma, ciò che sottolinea la pausa, la musica si interrompe e non riparte, ma ricomincia un pezzo diverso.

L'AUDIO È SODDISFACENTE?

Per quanto riguarda la sezione audio, vanno analizzati distintamente i due aspetti che riguardano le **musiche** e gli effetti sonori. Le prime sono abbastanza belle, sicuramente risultano adeguate e pompano parecchia adrenalina, creando un buon coinvolgimento. Comunque è possibile disattivarle, ciò che faranno i giocatori che chiedono il massimo dell'immersività e che pertanto amano sentire solo i grugniti dei nemici e il rumore delle armi.

Gli **effetti speciali** sono validi, e per l'appunto riescono a calare l'utente nei panni del marine dello spazio intrufolato nella base dei nemici: sono rese bene le voci e i grugniti degli alieni, e la tensione sale quando si sentono i loro versi caratteristici: quanti sono? Dove si nascondono? Devo stare attento, potrei essere colpito alle spalle! Efficace e bello, davvero.



Le illuminazioni sono gestite in modo molto efficace. Se passate sotto una luce rossa, questa colorerà la zona circostante e anche l'arma che state impugnando.

LA GIOCABILITÀ È LA STESSA?

Chi conosce Quake II su PC sa comunque che il motivo per cui si gioca non è la qualità delle texture ma la giocabilità. Che, grazie al cielo, è rimasta invariata. Il feeling e l'immediatezza superlativi sono intatti, pronti a divertire anche l'utenza PlayStation. Questo **Quake II** fa davvero venir voglia di accendere la Play e giocare, grazie all'immediatezza e alla bellezza intrinseca, nonché al divertimento e al coinvolgimeno che sa dare. Ci sono pochi giochi che si lasciano giocare in modo così fluido e piacevole e, sotto questo importante aspetto, sicuramente il qui presente Quake II è pari alle più blasonate produzioni per il miracolo grigio. In un box si parlerà più diffusamente delle problematiche legate al sistema di controllo; qui diciamo che il **pad** non è configurabile a piacimento, ma è necessario scegliere una tra le configurazioni preimpostate: cosa che può non piacere. Una bella differenza che influisce sulla giocabilità è data dai tempi di ricarica delle armi: vi partirà la brocca mentre non potete sparare

CHE MI DICI MAI?

In basso si trovano tutti gli indicatori indispensabili: da destra verso sinistra incontriamo l'arma in uso, lo stato dell'armatura (quando l'abbiamo), il numero di munizioni che ha ancora a disposizione l'arma che abbiamo in quel momento, lo stato di salute espresso in centesimi.



Semplici ed essenziali, gli indicatori alla base dello schermo ci dicono tutto quello che dobbiamo sapere.

perché lo shotgun non è pronto e siete sotto il fuoco nemico! Per quanto riguarda il **gameplay**, ovviamente è rimasto basato sul blastaggio. In realtà ci sono missioni da risolvere, ma quando si parla di "raggiungere il posto X", si sottintende sempre la stessa cosa: cercare la strada e uccidere i nemici che sbarrano il cammino.

che colpire un piede), i cadaveri non scompaiono (gradito realismo), e inoltre il numero di alieni è determinato e non succederà mai di trovare un nuovo nemico in una zona che era stata ripulita; pertanto, è possibile ritornare in zone già visitate, anche se l'operazione è resa più difficile dall'assenza di una mappa.



Una volta si chiamavano "Continue", oggi Quake II ci propone un aggiornamento del concetto: quando siete morti potete ricominciare il livello con la stessa vita.



I bonus si incontrano spesso e vi riforniscono di energia vitale, di munizioni o di armature. Ogni tanto incontrate qualche arma interessante; consultate il manuale per scoprirne le funzionalità.

CIAO SILVIA YEPA!

L'Intelligenza Artificiale dei nemici è sempre molto importante, indipendentemente dal gioco. Basta pensare a quanto è importante, ai fini del realismo e della godibilità, l'IA delle guardie di **Metal Gear Solid**, ma anche a quella dei giocatori di **ISS Pro** o degli avversari di **Wip3out** (che, personalmente, più che IA-Intelligenza Artificiale son dotati di BE-Bastardaggine Epocale).

In **Quake II** i nemici sono abbastanza intelligenti e rendono certamente gli scontri più intriganti. Siamo lontani - e ci mancherebbe - dall'approccio di **Apocalypse**, in cui si spara e basta. Quake II consiglia implicitamente (nel senso che capirete da soli che è meglio farlo) di scegliere l'arma, di contare i proiettili, di usare una certa strategia nell'affrontare gli avversari. Ogni scontro infatti non va affrontato alla leggera, e i nemici non sono come le astronavi di **G-Darius**: gli alieni vanno uccisi con un certo criterio tattico. Anche perché non sono degli stupidotti che si lasciano blastare: per esempio, sparano e si nascondono, oppure corrono incontro ma zig-zagando. C'è un comodo **mirino** (disattivabile) che inquadra quello che sarà il bersaglio del nostro fuoco; purtroppo non è precisissimo, forse perché il gioco non è rigoroso dal punto di vista delle animazioni dei nemici quando vengono colpiti. In **Goldeneye** per Nintendo 64, colpendo un nemico al volto lo si uccideva ma, sparando per esempio alle gambe, lo si immobilizzava; purtroppo questo in Quake II non c'è, e chi ha sperimentato Goldeneye sentirà un po' la mancanza di tanto realismo. Un paio di cose chiudono i rapporti con i nostri amici: prima di tutto, quanto appena detto non implica che sia indifferente il punto del corpo dei nemici che si colpisce (sparare alla testa e centrarla bene è spesso meglio

Tutti gli spari creano effetti di luce così belli che quasi vi augurerete che vi sparino addosso. Certe volte si rimane a bocca aperta!



LO COMPRO? VADO SUL SICURO?

La **longevità** è garantita dai molti livelli, dalla bellezza del gioco (che invita a rigiocare più volte livelli che si conoscono già a memoria) e dalla modalità multiplayer, bella e completa. Per quanto riguarda la qualità globale, dopo aver letto la recensione avrete capito che Quake II è un campione. Ma non è un gioco da avere assolutamente: l'utente medio certo ama i beat'em up e i racing e quindi è impossibile che non gli piacciano **Wip3out**, **Gran Turismo**, **Tekken 3**. Ma sebbene la qualità oggettiva si avvicini a quei capolavori, il gameplay non è usuale su PlayStation e quindi il titolo va acquistato a occhi chiusi solo se si conosce (e ovviamente se piace!) la dinamica degli shooter in soggettiva. **Quake II** è di gran lunga il migliore tra tutti i giochi che hanno questa bella impostazione: questo è un dato sicuro, certo.

CHI È CHI?

I soggetti responsabili di Quake II sono molti.



- La ID Software è la società di sviluppo che ha ideato, inventato il gioco (che, lo ricordiamo, è nato su PC).



- La Activision è la casa che lo ha pubblicato e che ha finanziato il processo di conversione su PlayStation.



- La Hammerhead è il team di sviluppo (autore, se non ricordo male, di Shadow Master, un altro FPS tecnicamente validissimo) che ha portato l'idea del gioco sulla dea grigia.

Casa: **Sony**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2, fino a 8 con Mutli-tap**
Blocchi memoria: **1-15**
Compatibilità: **Dual Shock (manopole e vibrazioni), Multi-tap**

DI ALFREDO DELMONACO

This Is Football

A favore
- Grafica nel complesso molto buona
- Giocabilità ai massimi livelli
- Tutti i nomi delle squadre e i giocatori
- Multiplayer fino a otto utenti

Contro
- Pessima gestione degli atteggiamenti tattici
- Grafica dei giocatori poco definita e "squadrata"
- Tasti non riconfigurabili

Planet Voto 93

Grafica	8
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	7

La risposta Sony allo strapotere di ISS Pro e FIFA non si è fatta attendere. E dopo la mezza delusione di Libero Grande, ecco arrivare su PlayStation un grande gioco di calcio con gli attributi giusti: This Is Football. Che la partita abbia inizio...

Il 90% di noi italiani vive per il calcio. Lo si capisce dal fatto che, quando c'è una partita importante in TV, non si trova nessuno per strada o perché il lunedì mattina si parla solo di **Ronaldo** & Co. Per questo motivo siamo molto critici verso eventuali giochi riguardanti il mondo del pallone; vi basti pensare che il quotidiano più venduto in Italia è la **Gazzetta dello Sport**. Di tutti i titoli usciti per Play, c'è stata una grande selezione proprio perché solo una manciata sono validi. Finora, la **E.A. Sports** con la serie di **FIFA** e la Konami di **ISS Pro** si sono spartiti quasi equamente vendite e allori. Le altre softwarehouse, però, non sono state a guardare, e hanno imparato sia dai loro errori sia dai meriti degli altri. È il caso della **F.I.F. Pro**, che nella press-release ha apertamente dichiarato di voler realizzare *"l'esperienza di gioco del calcio definitiva"*. L'intento comunque, a parte le solite esagerazioni pubblicitarie, è quello di produrre un gioco più realistico e divertente possibile. In effetti c'era molto "hype" attorno a **This Is Football**, motivato probabilmente dalle belle immagini e dalle impressioni positive del demo. Lo stesso Pitone, che era stato in Inghilterra, ne era rimasto piacevolmente impressionato (e se lo dice lui, che con il gioco del calcio...); quindi, andiamo ad alzare il sipario!!

CAMERA MANUALE

Il fallo è punito quasi sempre severamente. Qui chiaramente inizia fuori dall'area di rigore...

NAZIONALI E INTERNAZIONALI

Una delle novità che saltano prima all'occhio è l'inclusione delle squadre di Club, con tutti i nomi originali, fino a poco tempo fa appannaggio solo della serie della **EA Sport** e **Actua**. Avremo così fra Nazionali e squadre di club la bellezza di **235 squadre** per un totale di circa **5000 giocatori**. Se a questo volete poi aggiungere il fatto che potrete creare quanti giocatori volete,



STADI E INGRESSO IN CAMPO

L'ingresso dei giocatori in campo è uno dei momenti più belli di una partita di calcio. I programmatori della FIF Pro questo lo sanno, e hanno dedicato molta attenzione alla presentazione della partita. Molto suggestiva è la panoramica sullo stadio prima dell'inizio della partita. Come d'obbligo, si potrà scegliere una decina di stadi fra i più famosi al mondo. L'Italia è presente con San Siro, ormai in tutti i videogames di calcio. Alcuni attimi d'attesa, e finalmente i giocatori scendono in campo fra l'entusiasmo del pubblico. Dopo una breve carrellata sui volti dei giocatori e il tempo di un paio di foto, inizia il riscaldamento. Nel frattempo che Bruno Longhi legge le formazioni, è ora del calcio di inizio. Friiiiiiiii!!!!!!!!

ARBITRO... NON L'HO FATTO APPOSTA!!!

Grossa attenzione è stata posta all'arbitraggio, con un occhio particolare alle ultime (si fa per dire...) novità riguardanti l'ultimo uomo e il fallo da dietro. In tutti e due i casi la sanzione è uguale...Io non lo sapevo, e con il buon Ciro ho steso Salas al limite dell'area... L'arbitro non ha voluto sentire ragioni, e mi ha mandato ad aprire l'acqua delle docce...

possiamo dire che come numeri ci siamo. Sono presenti tutte le Nazionali del mondo e le squadre di Club dei campionati più famosi. Per ragioni di licenze non sono presenti le coppe europee, ma sarà possibile organizzare dei tornei fra squadre di Club a eliminazione. Non appena il CD inizia a girare, ci si rende subito conto che **This Is Football** non è un pacco.

GRAFICA COLORATA, ANIMAZIONI DA URLO, MA...

La grafica molto colorata, sebbene non molto definita sui giocatori, dà un bel colpo d'occhio soprattutto per quello che riguarda il **campo** e ciò che lo circonda. Gli stadi sono disegnati in maniera egregia, con i loro anelli e gli sponsor che fanno bella mostra sulle tribune. Molta cura è stata posta anche nei **giochi di luce**, che valorizzano molto il lavoro grafico soprattutto se si gioca di notte, dove gli effetti dei fari sono molto realistici. Quel che lascia veramente basiti, però, sono le **animazioni**, studiate nei minimi particolari. Stop di petto, a seguire, doppi passi sono realizzati in maniera accurata e realistica. Menzione d'onore ai **portieri**, che si muovono proprio come nella realtà. Le caratteristiche fisiche dei giocatori sono state, per quanto possibile, mantenute anche nel gioco. Ciò significa che **Zidane** avrà la sua bella chierica, **Ronaldo** la pelata, **Ba** sarà biondo ecc... A conferma del lavoro grafico svolto, non sono presenti rallentamenti di nessun tipo, neanche nelle 'mischie' sotto porta, nel caso di un calcio d'angolo o di punizione. Lo **scrolling**, infatti, rimane sempre fluido e costante: ciò è sicuramente da attribuire all'ottimo motore grafico che è capace di gestire tutti gli sprite senza forzare la CPU.

DINAMICA SIGNIFICA REALTÀ

L'ottimo livello di realismo è dato anche dalla gestione della dinamica del pallone veramente curata. A parte **ISS PRO**, non ricordo di aver visto il pallone rimbalzare così bene. Il risultato di tale tecnica è stato trovato dopo mesi di lavoro su un nuovo sistema di animazione chiamato **Ground-Breaking Animation**. Questo sistema lavora molto sulla prospettiva del terreno di gioco, favorendo la reale 'fisicità' del pallone. Discreta anche la gestione del **replay**, che permette di rivedere tutte le azioni da ogni angolazione, grazie anche alla semplice interfaccia. Infatti, a ogni pulsante del joypad è stata implementata una funzione della telecamera. Automatico, invece, il replay in occasione dei goal o dei fuorigioco. Interessante notare come, in caso di offside, la telecamera sia sempre nella posizione migliore per poter inquadrare la linea dei difensori.

Anche i portieri non sono sfuggiti al cambio di telecamera. Difatti, durante le rimesse dal fondo, l'inquadratura si sposterà direttamente alle spalle del portiere, lasciando intravedere una fetta di terreno di gioco più grande. Tutto ciò darà la possibilità di dirigere meglio la rimessa in gioco.



Il replay automatico sottolinea le fasi di gioco più 'calde'.

CONFIDENZA CON IL JOYPAD

Appurato che la realizzazione tecnica del titolo è molto buona, rimane da verificare se la giocabilità è allo stesso livello. I **tempi di risposta** sono molto buoni, e dopo poche partite si ha

ATTENTI, INIZIA LA SCENEGGIATA DEL CASCATORE



Giusto per rimanere in tema di realismo, sono stati riportate anche le classiche 'sceneggiate' che fanno i giocatori quando subiscono un fallo. Non capiterà di rado vederli contorcersi dal dolore per un piccolo calcetto. Dopodiché si faranno medicare e saranno pronti per tornare a giocare. Proprio come nella realtà... Speriamo che anche gli arbitri non si facciano influenzare come nelle partite vere.....

EDITOR DELLE DIVISE



Per i maniaci del realismo a tutti i costi è stato realizzato un bel menu di editor delle divise. Sarà possibile personalizzare maglietta, calzoncini, calzettoni e caratteristiche fisiche del personaggio. Basterà entrare nel menu apposito, e una semplice interfaccia vi guiderà attraverso la modifica di tutti i parametri. Interessante la funzione che permette di cambiare nomi, colori sociali e anche il simbolo (!!) della Società. Superfluo dirvi che sarà possibile salvare tutto su memory card, ed eventualmente fare scambio di giocatori fra amici.



Sia alla fine del primo tempo che della partita, ci sarà una schermata riassuntiva delle due squadre.

TATTICHE, FORMAZIONI E STRATEGIE



Da sempre il lato tattico delle partite di calcio gioca un ruolo fondamentale per la vittoria finale. Se proprio devo dirla tutta, penso che quella dell'Italia sia l'unica Nazionale al mondo ad avere come cittì circa sei milioni di persone. Se entrate in qualsiasi bar sentirete circa duecento formazioni diverse da far giocare. Qualsiasi formazione il Commissario Tecnico decida di mandare in campo, non va mai bene a qualcuno. Come piccolo contentino, i programmatori della FIP PRO hanno pensato bene di inserire una modalità (modesta a dire il vero...) di gestione delle squadre. Innanzitutto avrete totale gestione della rosa dei giocatori e potrete decidere di mandare in campo chi e quando volete (e fin qui... vorrei anche vedere...). Secondariamente, potrete gestirvi in modo autonomo anche il modulo da utilizzare. Sono presenti tutti i moduli più conosciuti e usati. Manca il mitico 'Surruffu' di Giovanniana memoria (che sarebbe 1,1,1,1,1... tutti in fila indiana...), ma penso che si possa chiudere un occhio. Delusione invece sul fronte dell'atteggiamento tattico della squadra. Sono presenti solo tre opzioni: difensiva, normale e attacco. Nel primo caso, la squadra utilizzata si comporterà cautamente. Se difende, tutta la difesa e il centrocampo arretrerà, in più le punte presseranno a centrocampo. Se attaccherà, solo i portatori di palla e le punte si lanceranno nella metà campo avversaria. Gli interditori e la difesa rimarranno al proprio posto. Nel caso aveste selezionato Attacco avrete un comportamento molto più aggressivo dei centrocampisti. Per prima cosa le punte non rientreranno. Poi, i centrocampisti faranno un leggero pressing a metà campo, ma la difesa rimarrà sempre un po' scoperta. Non appena però qualcuno della nostra squadra recupererà la boccia, le due ali e le punte scatteranno subito per suggerire lanci e passaggi filtranti. Sebbene gli atteggiamenti presenti siano ben realizzati, mi aspettavo qualcosa di più, che so, una tattica del fuorigioco, un pressing a zona... niente...

l'impressione che il controllo sui giocatori sia completo. A ogni tasto del joypad è stata assegnata una funzione, ma ciò non rende mai troppo difficile o frustrante il sistema di controllo. Quel che mi ha colpito di più è il fatto che si è cercato di realizzare un sistema di controllo realmente intuitivo. Le funzioni sono state assegnate nel modo migliore, in modo che l'utente possa assimilare per gradi il controllo sul giocatore. Questo non significa che prenderete subito confidenza con i comandi, ma che non ci metterete poi molto a fare "amicizia" con il joypad. Non ingannino i tasti dei dribbling e del doppio passo, poiché non sarà possibile abusarne all'interno del campo di gioco. L'intelligenza artificiale degli avversari non permetterà dribbling prolungati o discese alla Ronaldo (quando è in forma...). Saranno infatti subito pronti raddoppi di marcatura molto intelligenti, con uno che pressa e l'altro che rimane leggermente arretrato per evitare "fughe".

AVETE SETTE AMICI DA SFIDARE?

Molto interessante l'introduzione di una modalità multiplayer, risposta diretta a **FIFA 2000**. Da sempre favorevole al multi-tap, sono rimasto piacevolmente sorpreso dal fatto che si potrà scegliere di giocare su schermo fino a otto

"BOMBA DA LONTANO... NON VA!!!!"

Anche il sonoro è stato particolarmente curato. In particolare, il commento mi è sembrato più brillante del solito e soprattutto coerente con quello che succede sullo schermo. A tal proposito sono stati reclutati degli "speaker" professionisti, che commenteranno ogni azione degna di nota. Per l'Inghilterra è stato scelto Mr. Clive Tyldesley, che i fans della Premier League conosceranno sicuramente. Per l'Italia, invece, è il nostro Bruno Longhi a enfatizzare le fasi di gioco più salienti. Rimanendo in tema, molto curati sono anche i 'brusii' del pubblico e i boati che accompagnano ogni occasione da goal da una parte o dall'altra. Sottofondo sono comunque presenti i canti e i motti tipici delle tifoserie delle squadre di calcio.



giocatori contemporaneamente. Se già da soli o in coppia **This Is Football** regala ore di divertimento, in quattro penso proprio che si raggiunga il massimo, creando sfide infinite due contro due. Se nel caso non aveste amici da sfidare o da giocare nella stessa squadra, potrete sbizzarrirvi con le parecchie modalità offerte dal titolo.
La scelta, infatti, sarà vasta. Si potrà intraprendere il campionato mondiale, riservato naturalmente alle sole Nazionali, coppe da quattro, otto o sedici squadre e il campionato. Quest'ultima opzione è disponibile solo per i migliori campionati come quello italiano, inglese ecc. Verrà data l'opportunità di potersi scegliere il numero delle squadre partecipanti al torneo. Particolarmente gradita l'opzione per potersi andare a riguardare tutti i trofei vinti, utile anche in virtù del fatto che vincere alcune competizioni permetterà di parteciparne ad altre. Per esempio, vincendo il Campionato del mondo si potrà accedere al campionato delle **super squadre**, team composti dai migliori giocatori del mondo.

THIS IS FOOTBALL

SCALAMITAMI SULLA FASCIA

Il sistema di controllo di This Is Football non è particolarmente innovativo, ed è più un patchwork fra quello di Fifa e ISS Pro. Discorso a parte merita la gestione della corsa, che viene utilizzata in maniera diversa dai giochi sopracitati.



- TASTO X: per tradizione tramandata da generazioni, il tasto X è da sempre quello del passaggio in attacco e del contrasto in difesa. Oltre a questo, premendolo due volte consecutivamente si farà un bellissimo uno-due che, se sapientemente utilizzato, potrà rendere il nostro gioco veloce e spumeggiante.



- TASTO QUADRATO: al tasto Quadrato è stato assegnato il tiro in attacco e il tackle quando difendiamo. Quando premeremo per tirare, una barra indicatrice della potenza del tiro verrà fuori. Naturalmente, più terremo schiacciato più la barra sarà lunga e più il tiro forte. Notare che la precisione del tiro è data soprattutto dalle caratteristiche del giocatore, che in ogni settore giocano un ruolo fondamentale. Vi anticipo subito, però, che data la sensibilità della barra, anche tirando con Roberto Carlos, se supererete i _ della barra di potenza il pallone lo ritroveranno a Piazzale Lotto, dietro San Siro.



- TASTO O: Il classico lob o pallonetto è effettuabile tramite il tasto O. Premendolo quando saremo in attacco nella metà campo avversaria, si effettuerà automaticamente un bel cross calibrato al centro dell'aerea di rigore, pronto per essere tradotto in goal.



- TASTO TRIANGOLO: e veniamo alla vera innovazione del sistema di controllo di This Is Football: la corsa. In FIFA e in ISS Pro la corsa era gestita in maniera completamente diversa. FIFA aveva dedicato un tasto (sempre il Triangolo di default) che andava premuto ripetutamente, ed era dinamico nel senso che più si premeva velocemente e più si correva forte. ISS Pro non aveva questi cambi d'intensità, e si poteva scegliere se correre oppure no, schiacciando e tenendo premuto. Traendo ispirazione più da quello di FIFA, la corsa qui viene gestita in questo modo: in attacco, schiacciando ripetutamente il Triangolo, il giocatore si porta avanti il pallone a piccoli tocchi. L'ideale per avanzare a centrocampo, o avere comunque la possibilità di immediati cambi di passo e/o di direzione. Tenendo premuto un attimino e poi rilasciando, il giocatore in possesso di palla tenterà di lasciare sul posto il difensore allungandosi la boccia nella direzione in cui è rivolto, e poi correndoci dietro. È facile intuire che questo sistema è il massimo per 'fumarsi' un avversario sulla fascia e poi 'scalamitare' in mezzo con il tasto O. In difesa vale solo la corsa semplice, premendo ripetutamente il Triangolo. Grandissimo tocco di classe è che, quando inizierete a correre, non farete subito lo scatto ma partirete gradatamente per poi arrivare al massimo della velocità in qualche metro. Proprio come nella realtà.



- TASTO R1: non poteva assolutamente mancare, in tutto questo ben di Dio, il passaggio in profondità. Assegnato al tasto R1, per poter essere attivato dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto X. Ben calibrato ed estremamente realistico il passaggio filtrante al centro dell'area, ma soprattutto quello che 'allarga' il gioco sulle fasce, veramente studiato nei minimi particolari.



- TASTO R2: anche questo tasto ha una duplice funzione, dipende se lo userete mentre attaccate o mentre difendete. In attacco, questo pulsante vi darà la possibilità di 'saltare' il difensore con un dribbling 'a rientrare' molto stretto. In difesa, invece, il tasto R2 vi servirà per cambiare uomo in difesa. La prima pressione del tasto farà sì che il cursore di controllo si sposti sul giocatore più vicino al pallone in quel momento. Successivamente, se rischiaccerete il computer girerà man mano tutti i giocatori, a partire da quello più vicino al pallone.



- TASTO L1: il tasto L1 è stato pensato espressamente per Ronaldo. No, non è il turbo... bensì il tasto per effettuare il doppio passo. Introdotto per la prima volta su un videogioco con ISS Deluxe su SNES (... e qui chiedo pubblica consulenza a Pettini che se lo ricorda sicuramente...), è tornato di moda proprio con il Pelatone brasiliano che ne fa uso (e abuso...).
A conferma del gran lavoro svolto, anche questa funzione è stata sviluppata in modo molto intuitivo. Tenendo premuto il tasto L1 il giocatore effettuerà la serie di finte "a giro" sul pallone, caratteristiche del doppio passo. Nel momento in cui si lascerà il pulsante l'omino si allungherà il pallone nella direzione voluta, mandando il difensore a farsi direttamente la doccia...

- TASTO L2: il gemello del tasto R2 svolge solo funzione in fase di attacco. Il suo uso, infatti, è limitato al dribbling 'a rientrare' dalla parte opposta. In proposito, è doveroso precisare che non sarà possibile fare discese "a slalom" fra i giocatori avversari. Usando troppo il dribbling, infatti, dopo un paio riusciti vi leveranno il pallone, innescando il contropiede.



SOSTITUZIONI TATTICHE (E NON...)

In qualunque momento della gara, sarà possibile 'prenotare' fino a tre sostituzioni, come prevede il Regolamento Ufficiale. Alla prima interruzione di gioco, l'arbitro concederà la sostituzione che avverrà in breve tempo. La sequenza animata ci mostrerà il giocatore che dovrà uscire e avviarsi sconsolato verso quello che dovrà entrare. Dopo pochi istanti la telecamera indugerà sul nuovo entrato che scalpitante si dirige verso la sua posizione.





LE TELECAMERE

Per venire incontro al maggior numero d'utenti possibile, sono state implementate sei visuali di gioco, ognuna con i propri pregi e difetti.



- RAVVICINATA LATERALE: visuale laterale vista da molto vicino. In questo modo avremo molto dettaglio sui dribbling e sul portatore di palla in generale. Molto spettacolare ma sconsigliata per chi ama vedere le posizioni dei giocatori in campo.



- NORMALE LATERALE: anche di qua saremo a lato del campo. Leggermente più distante della ravvicinata, questa visuale rappresenta un buon compromesso fra il dettaglio d'ogni singolo giocatore e la porzione di campo visibile.



- LONTANA LATERALE: in assoluto la mia preferita. Sebbene il livello di dettaglio dei giocatori passi in secondo piano, la porzione di campo visibile è ottimale per imbastire azioni o andare a "pescare" il lancio in profondità. Ottima anche per quando si difende, poiché si ha sempre il controllo della situazione.



- RAVVICINATA FRONTALE: onestamente non sono riuscito a comprendere bene l'uso di questa telecamera. Il rettangolo di gioco è praticamente inesistente, e si riesce a imbastire delle azioni con estrema difficoltà. Sicuramente la meno giocabile delle visuali disponibili.



- NORMALE FRONTALE: già qui le cose si fanno più serie. Il campo è discretamente visibile e la squadra più sotto controllo. Particolare attenzione la si potrà dare ai passaggi filtranti, dato che i "tagli" degli attaccanti saranno sempre sott'occhio.



- DISTANTE FRONTALE: molto caratteristica, rimane giocabile data la buona visuale del campo. Anche qui il dettaglio dei giocatori passa un po' in secondo piano rispetto all'impostazione delle azioni di gioco.



Il menu di selezione è comodo e funzionale. Meglio di così...

COMMENTO FINALE

Se proprio devo dire la verità, sono rimasto piacevolmente sorpreso della qualità di This Is Football. Il gioco, nonostante all'inizio mi abbia lasciato perplesso (soprattutto il sistema di controllo), dapprima si lascia giocare e poi 'prende' di brutto. Una volta acquisiti i comandi si potranno effettuare azioni di prima, costruite a centrocampo, in contropiede ecc. Si percepisce da subito l'intento dei programmatori di dare un'impronta di simulazione anziché di voler fare il solito giochino di calcio. I dati delle squadre sono aggiornati e curati, così come le caratteristiche dei giocatori. Altra marcia in più viene sicuramente dall'editor delle squadre e dei giocatori, che darà uno stimolo in più all'utente per far giocare le sue 'creature'. È piaciuto molto l'indirizzo simulativo che è stato dato sia al motore grafico sia al sistema di controllo. È' stato infatti trovato un ottimo compromesso fra la semplicità dei comandi e la completezza delle azioni che si potranno effettuare. La grafica è curata, e finalmente si vedono degli spalti un po' decenti. Purtroppo il pubblico soffre ancora della 'sindrome da sottiletta' che lo spalma sugli spalti, ma non ci lamentiamo. Credo che con questo titolo l'egemonia delle due grandi case, Konami e E.A Sports, sia finita. This Is Football ha tutte le carte in regola per imporsi fra i due colossi. La prima (Konami) ha fatto appena uscire la versione giapponese del seguito più desiderato dell'universo, Winning Eleven 4, che è un capolavoro (leggete la recensione del buon Christian Pettini...) assoluto anche perché ha saputo rinnovarsi e migliorarsi. La E.A., da parte sua, ha messo in campo la potenza di FIFA 2000, che però, a sentire l'amico Lucio Prosperi, rimane leggermente inferiore a This Is Football. Quel che è certo è che l'ultimo titolo della Sony regalerà ore di sano divertimento videoludico.

I CALCI DA FERMO

Grossa importanza è stata data ai calci da fermo. Come nella realtà, infatti, punizioni al limite dell'area e calci di punizione sono sempre da considerare azioni molto pericolose. Il sistema di tiro non si discosta molto da quelli visti finora. Avremo un indicatore di potenza a forma di triangolo, che potremo spostare nella direzione che più ci sfagiola. Una volta selezionata la posizione, potremo dare la potenza al tiro. Anche qui più si terrà schiacciato più forte sarà il tiro. Se useremo il tasto X, il giocatore farà un passaggio al compagno più vicino; se useremo il tasto O verrà effettuato un bel lob al centro dell'area; e se useremo il Quadrato l'omino scaricherà una bella bomba in porta. Una volta presa confidenza con la sensibilità della potenza, ogni punizione in posizione favorevole potrà essere sfruttata per fare Goal.



La fame HA PAURA DI NOI

La fame ci odia, perché le stiamo sottraendo migliaia di bambini in Corea del Nord. La fame ci teme, perché anche nelle più disperate emergenze cerchiamo sempre di dare una possibilità allo sviluppo.
E infatti oggi, gli aiuti alimentari per la Corea del Nord, li produciamo in Vietnam, nel nostro Centro di Nutrizione Infantile.
Cibi di gusto orientale, per bambini orientali.
Così, aiutando i bambini in Corea, aiutiamo lo sviluppo in Vietnam. E tu, con un solo contributo aiuti due popoli.



CESVI

Numero Verde
800-036.036

Chiama, dai il tuo contributo,
fai paura alla fame.
E ricorda, dove c'è il CESVI, c'è sviluppo.

SOS NORD COREA

VITA CESVI

Si ringrazia l'Editore per l'ospitalità e Blumedia per la consulenza.

Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-8**
Blocchi memoria: **5**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

F.A. Premier League Stars

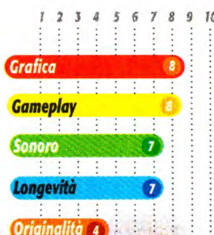
Planet Voto

90

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Curato e dettagliato
- Grafica risoluta e veloce
- Notevole varietà

Contro
- In giro 'pare' che ci sia un certo Winning Eleven 4...
- È più povero degli ultimi tre FIFA, a cui assomiglia troppo



In attesa di far girare sulle nostre Play FIFA 2000, l'Electronic Arts ci regala questo succulento aperitivo, un bel gioco che ha come protagoniste tutte le squadre della Premier League inglese.



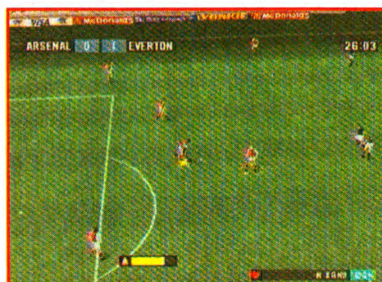
Il mercato videoludico è in espansione e le softhouses sono in concorrenza tra loro, pertanto sfornano 'consumisticamente' molti prodotti per diversificare l'offerta e accaparrarsi fette di mercato sempre maggiori. L'Electronic Arts deve avere dei consulenti di marketing che credono ciecamente in questo assunto, tanto da forzarlo fino a sostituire *"diversificare l'offerta"* con *"soffocare il consumatore con prodotti sempre nuovi"*.



Ecco il nuovo look del calcio EA dedicato alla Premier League inglese: semplice, efficace, accattivante. In questo, EA è maestra!

METTI UNA FIFA A CENA

Il qui presente è il primo gioco di calcio della **Electronic Arts** che non presenta la licenza ufficiale della Federazione internazionale del gioco del calcio, ma si avvale di quella di un campionato europeo. In realtà, le precedenti versioni di **FIFA** offrivano la possibilità di disputare molti campionati e non mancava la **Premier League**, ma evidentemente i colletti bianchi dell'Electronic Arts hanno ritenuto che un prodotto più mirato avrebbe pagato in termini di volumi di vendita. Il gioco però introduce alcune diversificazioni, anche sostanziali, rispetto ai prodotti che l'hanno preceduto; ma certo la novità più rilevante è solo formale, e riguarda il fatto che, semplificando, il qui presente FA Premier League è un FIFA che ha solo le squadre del campionato inglese.



A livello estetico, a questo gioco non manca nulla: la grafica riproduce non solo le maglie delle squadre, ma persino le fattezze dei vari giocatori!

IL MOSTRO DI MILWAUKEE E IL MOSTRO DI RAI DUE

Ciò che non mancherà mai in un gioco di calcio della Electronic Arts è la cura posta in tutta la realizzazione. Si parte subito con una sequenza animata che, nonostante tutti i capolavori di **FMV** che abbiamo visto, sorprende per la bellezza. Poi si ha a che fare con tutte le opzioni e le possibilità tipiche di ogni prodotto EA, e alla fine si trovano le compagini della **Premier League** riprodotte con tutte le caratteristiche: i calciatori reali, i rispettivi ruoli e i veri attributi (velocità, precisione ecc, non quelli di cui parlò Vialli in un'intervista passata alla storia...), gli schieramenti. È tutto molto bello, completo, preciso: ma soprattutto tanta cura riesce a calare l'utente in un mondo virtuale realistico perché basato su nomi, numeri e fatti noti agli sportivi.

COSA FA BABBO NATALE A SAN SIRO? DONA DONI! DONADONI, NON L'AVETE CAPITA?

Una volta in campo, ritroviamo il solito look che caratterizza i giochi di calcio di Electronic Arts. Giocatori dalle movenze realistiche si muovono in lungo e in largo su un campo che il potente motore tridimensionale permette di inquadrare da molti punti. Il numero di poligoni presenti su schermo è davvero altissimo e la qualità delle texture che li ricoprono è fenomenale, e tale rimane anche se osservata da vicino. La parte audio è ben curata e la telecronaca è abbastanza puntuale.



Calzante anche l'opzione per l'allenatore: scelta una squadra del campionato inglese, è possibile guidarla partita dopo partita gestendo le forze, la tattica e le varie abilità. Bello!

YESTERDAY ALL MY TROUBLES SEEM SO FAR AWAY

La Premier League si respira ovunque: a partire dalla presentazione, che presenta ben noti calciatori militanti in squadre inglesi (riconoscibili nelle fattezze), per finire con l'entrata in campo delle squadre. I più fomentati che seguono il calcio internazionale in TV riconosceranno gli stadi che ospitano le partite (anzi, i match) delle varie squadre della Premier League. Ovviamente, la massima cura è riposta nella riproduzione delle maglie delle squadre (dei team, volevo dire), le cui formazioni sono aggiornatissime e presentano i nomi reali dei calciatori che attualmente vi militano.





Pare che le softhouses puntino anche sulla fantasia dei festeggiamenti dopo un gol; anche qui EA si batte come un leone e implementa mosse sempre nuove.

QUALCOSA DI NUOVO SUL FRONTE OCCIDENTALE

L'introduzione significativa a livello di gioco sono le **"stars"**, che vengono assegnate in base ai meriti sul campo e servono per migliorare le prestazioni degli elementi della propria compagine. Si tratta di un diversivo che, secondo chi scrive, è abbastanza stupido: rende un po' poco seria una simulazione che per altri versi è ineccepibile. Inoltre, pone l'enfasi sul tentativo di guadagnare stellette, mentre invece le stars, come dire, sono dentro al giocatore che, più match disputa, più diventa bravo DA SOLO, scoprendo i punti forti dei suoi giocatori e del suo team nell'insieme, senza che nessuno gli dia gettoni, fialette o cuoricini. Anche l'opzione **campionato** introduce qualche novità: è chiara la gestione della squadra e non mancano possibilità "manageriali" di intervenire sul mercato, che non sono molto sofisticate ma piacciono grazie al look e all'intelligenza dell'interfaccia.





Questa ingiocabile visuale permette di apprezzare la ricchezza dei particolari grafici. Peccato che, da qui, solo Roby Baggio riesce a dirigere la palla dove vuole...

SPENDETE I VOSTRI SOLDI SOLO SE AVETE COMPRATO LA PSX L'ALTRO IERI...

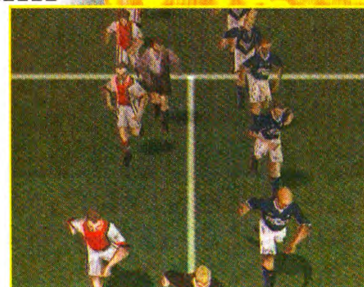
Il gioco, come più efficacemente ribadito altrove, è soddisfacente. Però risente dell'eccessiva somiglianza con i predecessori, meno mirati e più generalisti, ma di conseguenza più ricchi. Sarebbe un ottimo gioco, un vero **Planet Game** da avere prima possibile, se non fosse che ha lo stesso sapore di un cibo che abbiamo mangiato fin troppo spesso. Così com'è, è consigliato solo a chi adora il campionato inglese o a chi ha comprato da poco tempo una PlayStation, conosce e apprezza i giochi di calcio di EA e vuole un prodotto nuovo. Chissà, magari un **FIGC Scudetto 2000** ci farà cambiare idea!

I replay delle segnature appena effettuate sono sempre molto piacevoli da vedere; tanto più quando sono curati come quelli del qui presente FA.



LA PAURA FA 90 MA NON FA PLANET GAME!

Qui si vuole sottolineare la scelta di premiare il gioco con un bel voto, ma contemporaneamente si tenta di giustificare la scelta della mancata assegnazione del Planet Game. Quest'ultimo è il riconoscimento dato solo ad alcuni giochi che, secondo la redazione, meritano di essere acquistati. Ebbene, ci sono stati Planet Games con voto inferiore al 90 e questo FA Premier Manager, pur con il suo bottino di punti, non può essere considerato un gioco da avere a tutti i costi. Perché:



- **che ce frega a noi italiani della Premier League? Stagione che peraltro possiamo giocare, insieme a tante altre, in tutte le release precedenti?**
- **Le ultime quattro versioni di FIFA (da Road to World Cup a questa) si differenziano per aspetti di margine: la parte giocata è sempre la stessa tranne alcuni miglioramenti nell'IA, di cui comunque si avvantaggia realmente solo chi ci gioca davvero tanto.**
- **Il sistema delle stelle costituisce un diversivo scomodo per chi ama solo la parte giocata e una sciocchezza per chi apprezza gli aspetti manageriali "seri". Insomma, tutto è molto "già visto" e le novità introdotte non sono tali da consigliare senza riserve questo gioco, che comunque di per sé è un buon gioco. Diciamo che, se fossimo rimasti a FIFA '97, questo sarebbe stato sicuramente un Planet Game.**

O LA BORSA O LA FIFA!

L'avida softhouse a stelle e strisce ha iniziato a produrre giochi di calcio per PlayStation nel lontano 1996. Apparve quell'anno la versione PSX del calcio EA che rompeva con la tradizione bidimensionale nata su Mega Drive e Super Nintendo: sulle capaci macchine Intel era arrivato un FIFA in cui giocatori ancora bidimensionali sgambettavano liberi e felici su campi poligonali.

• FIFA '96 - Il botto (sì, fu una autentica rivoluzione) giunse sulla neonata bambina di Sony con risultati discutibili in termini di resa grafica e di giocabilità. Sul mercato dell'usato si trova tipo a cinque sacchi, ed è una cifra ragionevole, non scherzo.



• FIFA '97 - Non andò meglio l'anno dopo: i calciatori erano riccamente poligonali, o almeno credo... Si muovevano in modo talmente scattoso che la giocabilità era compromessa.

Dopo l'obbrobrio del '97, che comunque ebbe un successo commerciale di assoluto rilievo, la Electronic Arts compra i diritti dei mondiali di calcio e li mette al servizio di un gioco finalmente rinnovato nell'aspetto, il primo, vero FIFA per PlayStation. In realtà, l'evento dei mondiali di Francia viene sfruttato con due prodotti:

• FIFA: Road to World cup - Presenta la possibilità di guidare una compagine fino alla fase mondiale, ma non è offerta la possibilità di competere per la Coppa del mondo.

• World Cup '98 - Il seguito presenta invece la fase conclusiva. Quella che è una caratteristica costante di EA, la cura per i dettagli, raggiunge livelli inauditi in queste due release: nella prima sono presenti sedici stadi mondiali, nella seconda invece c'è la fedele riproduzione dei campi francesi che hanno ospitato l'evento. Le compagini presenti sono assolutamente fedeli per quanto riguarda i nomi, le capacità di ogni singolo elemento, lo schieramento.



• FIFA '99 - Tanta cura è anche nell'ultimo FIFA, nella release che ricordiamo tutti con affetto perché ha trovato posto sulla copertina del primo, storico numero di Planet PlayStation! Conosco particolarmente bene la versione '99 perché l'ho spolpato per redigerne la guida e posso garantire che il gioco, a livello di motore che gestisce la partita, è davvero molto sofisticato.



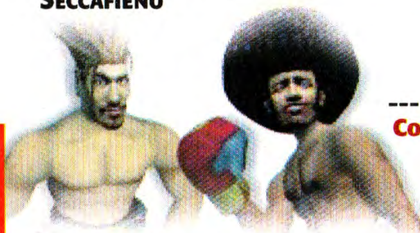
Casa: **Midway**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

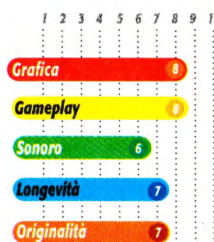
Ready 2 Rumble

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno



A favore
- Molti boxeur disponibili, tutti caratterizzati benissimo
- Meccanica di avanzamento nel gioco ben strutturata
- Fluidità di gioco e movimenti realizzati divinamente

Contro
- Abbastanza difficile il training
- Molto difficile smettere di giocare
- Troppo difficile impedire agli amici di radunarsi numerosi a casa vostra per giocarlo



Planet Voto
90

PROVA PLANET

Proprio perché non si sono ancora placate le (giuste) polemiche sui voti troppo alti, ecco che vi piomba addosso un bel 90 per un giochino semi-sconosciuto. Semi perché è esploso senza preavviso, almeno in altra sede. Mi spiego...



Parafrasando me stesso, torno indietro nel tempo al periodo della fiera londinese dell'**ECTS**. Come forse sapete, esistono altre console oltre la nostra amata Dea Grigia; a noi non è che ne cale molto, visto che stiamo bene con la nostra PlayStation che nessuno mai ci toglierà. All'orizzonte si profila però la sagoma di un'altra console che cercherà (ovviamente senza riuscirci) di ostacolare il cammino della nuova Dea Nera che vedremo solo nell'autunno del 2000 (aka la **PS2**). Questa console è la **Dreamcast**, nota per la sua grafica eccezionale e per la fluidità con cui scorrono i suoi giochi. Ebbene, per dirla tutta, **Ready 2 Rumble** ha vinto il premio come il miglior gioco Dreamcast ECTS. "E a noi?..." direte voi. A noi importa che LO STESSO GIOCO È STATO CONVERTITO ANCHE PER PLAYSTATION, mantenendo intatte le caratteristiche di gameplay e divertimento.

L'MC annuncia l'ingresso dei lottatori con un sonoro "RRREADY TO RRRUMBLE!".



MA LA BOXE È UNA COSA SERIA (O NO!?)

Si tratta di un gioco di boxe anomalo, diverso dal solito. **Victory Boxing 1** e **2** sono lontani anni luce, non perché inferiori ma perché differenti. **Ready 2 Rumble** è scanzonato, allegro, immediato, divertente, colorato, caciarone, spavaldo, sbruffone, dire, fare, guardare ma non toccare, Iron Maiden e Testament. In Ready 2 Rumble avete due modalità di gioco per il **single player** (potete giocare anche in multiplayer con due joypad, cosa che vi sconsiglio se avete una ragazza o dovete studiare/lavorare molto), **Arcade** e **Championship**.



C'è anche la visuale in soggettiva come nel famoso Punch Out!

Non differiscono per gameplay o meccanica di gioco, ma solamente come 'cammino' da intraprendere. In modalità arcade, che so, sfrutterete immediatamente per osservare gli stili dei vari boxeur, e sceglierete un personaggio tra i **tredici** proposti inizialmente. Ognuno di questi è un incrocio fra una caricatura ambulante e un lottatore di wrestling, cosa che, ammettiamolo, spesso coincide: quindi il paragone non rende. Diciamo che ogni pugile, proveniente da parti diverse del mondo, incarna tutta l'iconografia del suo Paese e sfoggia tutte le caratteristiche della tipologia di personaggi a cui appartiene.

POMPA, POMPA... CHE NON TI PASSA

Le peculiarità, sia positive che negative di ogni combattente, sono pompate al massimo, creando l'effetto caricatura di cui prima. Posto che dovreste subito andare a guardarvi il box apposito, ve faccio n'esempio: **Tank Thrasher**, letteralmente 'distruttore di carri armati' (o di taniche, i classici silos d'acqua presenti nelle vecchie cittadine americane), viene



Riuscite a vedere le texture del petto di Jet 'Iron' Chin? No, dico, ma le vedete!?

MA COM'È, COM'È ESSERE IL MIGLIORE!?





È stato amore a prima vista! Nessuno è potuto sfuggire al suo fascino! È il numero uno, il capo del mondo, il capo di bomba, il capo indiano, lo chef, il coach: è Afro Thunder! A Villa Bojungles il verdetto è stato unanime non appena la sua sagoma è comparsa sullo schermo: secco, camminata 'afro', capoccione anni '70 tipo Tiger, simbolo della pace sui guantoni, musica funky di sottofondo, passettini di danza appena accennati ma che denotano la musica nel sangue. È nero (quindi sa ballare, saltare e suonare il blues), quando vince fa la spaccata alla James Brown e quando perde... impallidisce! È lui il Migliore!

dall'Alabama. L'iconografia del 'grande e grosso senza cervello' ci riporta con la mente a cose come **'I Guerrieri della Palude Silenziosa'** o addirittura **'Un Tranquillo Week End di Paura'**. In questi film vengono presentati i **cajun**, gli abitanti delle paludi della Louisiana: molto più che grezzi, tutti cugini incestuosi, noti per la loro stupidità, almeno così vuole l'iconografia americana; tutto questo senza approfondire un discorso culturale che meriterebbe pagine e pagine (lo sapevate che la cucina cajun è la più speziata del mondo? I suoi piatti sono i più piccanti del mondo! Ancora più della cagliata pugliese, aka cacioricotta, o della capra alla neretese...). Beh, tornando a noi, questo gigantesco Tank Thrasher sembra un lobotomizzato: il cervello di un bambino di cinque anni che governa un ammasso di muscoli e grasso di centotrenta chili! Il nome, la provenienza, l'aspetto e le movenze di ciascuno rivelano molto di più delle biografie che avrebbero potuto inserire a video, e così ci piace

che sia. Ovviamente lo stile di lotta, sempre nel rispetto delle regole della boxe, rispecchia questo background culturale.

CHE LA MATTANZA ABBIA INIZIO!

Scelto il personaggio che più ha ispirato la vostra simpatia (oppure avrete spostato il cursore sul punto di domanda che vi assegna un personaggio casuale), la telecamera inquadrerà il ring con l'**MC**, lo speaker in giacca e cravatta che vedete al centro del ring prima di ogni incontro, che parla nel microfono calatogli dall'alto. Nella maniera classica degli spettacoli all'americana, l'MC presenterà i due lottatori e qui inizia il vero spettacolo. Inquadrato singolarmente, ogni boxeur comincerà a muoversi e parlare secondo il proprio stile: le animazioni che lo muovono sono SPETTACOLARI; le varie parti del corpo sembrano animate di vita propria. Basta dare un'occhiata alla pancia dello stesso Tank Thrasher che ondeggia lentamente mentre la voce rivela un'evidente stupidità di fondo. Oppure le movenze spavalde alla Bruce Lee di **Jet 'Iron' Chin**, i cui pantaloni meritano svariate lodi.



Anche le signorine hanno le loro movenze di presentazione: questa sculetta che è un piacere!

SALE IL SIPARIO... SOTTO A CHI TOCCA

Dopo il siparietto di ognuno dei due boxeur, suono di gong e l'incontro inizia! Il movimento dei boxeur sul ring rinnova il miracolo della fluidità: le texture su ogni lottatore rimangono e anzi, si rinnovano nell'aspetto estetico del viso. Questo risulta sempre più tumefatto pugno dopo pugno: alla fine dell'incontro, è possibile ammirare questa particolarità sul viso del boxeur rimasto in piedi. Il movimento avviene su un ring tridimensionale, la stessa area di combattimento di giochi come **Soul Blade** o **Tekken**; il movimento in profondità avviene spingendo la croce direzionale in alto o in basso. A questo proposito, merita due parole in più il metodo di controllo: innanzitutto è completamente implementata la funzione **dual shock**, e potrete quindi percepire ogni colpo che riceverete. Potete poi usare lo **stick direzionale** per muovervi sul ring: con la sua escursione e il suo movimento rotatorio, questo risulta di gran lunga essere il metodo migliore e più realistico per spostare il proprio troglodio. Una volta in prossimità dell'avversario, però, subentra la necessità di utilizzare i pulsanti della croce direzionale per performare colpi precisi. Anche da questo punto di vista, infatti, il gioco assomiglia sempre più a un picchiaduro: i colpi si effettuano infatti eseguendo brevi combo utilizzando i tasti e i pulsanti direzionali.

METTETICI UN PO' DI IMPEGNO

Anche se in sala giochi usavate lo stick per **Tekken**, non mi dite che lo trovereste più funzionale dei tasti nella versione casalinga! Ecco allora che il pollice può rapidamente spostarsi dallo stick alla Croce nel momento in cui si entra nell'area utile per sferrare qualche pugno; dopo qualche minuto di pratica, diventa un movimento quasi impercettibile, autonomo, spontaneo. Attenzione, però: nonostante le analogie con il gameplay dei picchiaduro siano evidenti, dovete staccarvi da quella concezione. Infatti, pur avendo un'aria molto arcade, **Ready 2 Rumble** è sempre un gioco di boxe in cui sferrare colpi su colpi, specialmente a vuoto, porta a un subitaneo affaticamento del pugile. Pochi e mirati colpi, quindi: utilizzate molto la **guardia** e le **schivate** (che si effettuano tenendo premuto il pulsante di guardia e muovendo il personaggio nella direzione voluta, ovviamente quella opposta a quella del pugno!). Nonostante questa tecnicità, obbligatoria per poter catalogare il gioco come simulazione di boxe, l'elemento arcade emerge nuovamente: i colpi particolarmente ben riusciti, che danneggiano molto l'avversario, vengono premiati con una lettera. Prima la R, poi la U, poi la M, fino a formare la parola **RUMBLE**: a questo punto potete decidere di premere i tasti **R1** e **L1** per entrare in power mode. Similmente alla meccanica di **Bloody Roar**, il lottatore verrà scosso da un fremito, urlerà e avrà i guantoni luminescenti: come è lecito immaginare, i pugni faranno ora molto più male! Questo 'imbufalimento' è comunque temporaneo e deve essere usato molto strategicamente. Una volta a terra, un arbitro comincerà a contare: in questo lasso, se siete a terra, dovrete far andare le dita, premendo velocemente i tasti per incrementare l'energia e riuscire ad alzarvi.





Uno! Due! Tre! Quattro! Ma i pantaloni? Che dite dei pantaloni?!

Se finite ancora in terra, potete cominciare a farvi il segno della croce e smanettare per cercare di alzarvi nuovamente. Alla terza non ci sarà neanche quest'opportunità: game over! Da segnalare la presenza di sei visuali diverse: due soggettive, una per ogni boxeur (sì, potete giocare anche vedendovi dagli occhi del vostro nemico); una che gira attorno al ring, una che gira attorno ai pugili, una da bordo ring e una normale, classica, di profilo.

GONG!

Ready 2 Rumble si prepara ad assaltare le vostre PlayStation, insediarsi nella sua sede circolare e non lasciare spazio a nient'altro. Ovviamente il multiplayer sarà l'opzione più gettonata, dal momento che tanti sono i personaggi disponibili che voi e i vostri amichetti potrete scegliere. La modalità **Carriera** del single player, con la sua sezione manageriale (leggasi 'amministrazione del quattrino'), garantisce anche una discreta longevità per il singolo giocatore. Un blockbuster da consigliarvi senza riserve, senz'altro campione di divertimento tra gli anonimi giochi di boxe in circolazione, sicuramente superiore ai numerosi giochi di wrestling disponibili e probabile tormentone autunnale.

I FONDAMENTALI DELLA NOBILE ARTE SU PSX









Nella modalità campionato potete scegliere di allenare uno tra i tre boxeur disponibili: inizialmente disponete di 2000 'soldi' (dollari, rupie, rubli, copechi, sesterzi, o comunque li vogliate chiamare). Con questi potete comperare le attrezzature con cui allenare il vostro ragazzo. Terminando con successo le prove del training (veramente difficili) incrementerete le caratteristiche di velocità, resistenza e forza del vostro pugile, necessarie per vincere tutti gli incontri successivi. Ogni prova è mirata all'accrescimento di una singola caratteristica: alcune di queste sono il punching ball, il sacco e i pesi. Tanto per capire lo stile: il primo acquisto che dovete fare, non foss'altro perché costa solo cinquecento spelonche, è uno spartito musicale. Come fare a utilizzarlo per allenare un pugile? Semplice: mentre la musica scorre, una pallina evidenzia i tasti del controller che dovrete premere a tempo, ESATTAMENTE COME IN PARAPPA THE RAPPER E BUST A GROOVE! Gli step successivi saranno quelli di scegliere i 'Prize Fight', gli incontri dove combatterete per guadagnare la borsa finale. Se avete ancora dei soldi che non avete investito nell'acquisto dell'attrezzatura per il training (attrezzature monouso: una volta terminata una prova, dovrete ricomprare l'oggetto), potrete scommettere sull'incontro per cercare di guadagnare più soldi. Va da sé che se perdete l'incontro... I soldi vi serviranno per completare l'allenamento e iscrivervi al torneo che mette in palio il titolo mondiale, ultimo vostro fine.









PUGILI SUONATI

Ecco una carrellata dei tredici pugili inizialmente disponibili.



BORIS KNOKINOV – Zagabria, Croazia, Europa.



BUTCHER BROWN – District of Columbia, NY, USA.



AFRO THUNDER – New York, USA.



SALUA TUA – Isole Samoa.



JOSE' LOUIS 'RAGING' RIVERA – Città del Messico, Messico.



TANK THRASHER – Alabama, USA.



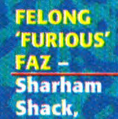
SELENE STRIKE – Brasilia, Brasile.



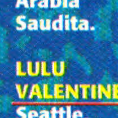
JET 'IRON' CHIN – Taipei, Taiwan.



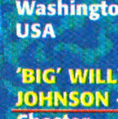
ROCKET SHAMCHAY – Parigi, Francia.



FELONG 'FURIOUS' FAZ – Sharham Shack, Arabia Saudita.



LULU VALENTINE – Seattle, Washington, USA



'BIG' WILLY JOHNSON – Chester, Inghilterra.



GINO STILETTO – Philadelphia, USA.



Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2, fino a 4 con multitap**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), Multitap**

Sled Storm

Planet Voto **87**

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Grafica veloce, dettagliata e ben animata
- Musiche splendide
- Giocabilità più che buona
- Sfide divertenti e accese anche in single play

Contro
- Piste poco varie
- Leggero clip in quasi tutte le piste
- Caricamenti in perfetto stile EA: lenti una cifra

Voce	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	7

Che piacevole sorpresa questo Sled Storm! Il team di sviluppo interno di EA, tra un FIFA, un Madden e un NBA Live, trova il tempo di dedicarsi al primo racing con motoslitte. E che gioco!

E finalmente, tra i tanti mezzi che i racing per PlayStation permettono di guidare, ecco anche le motoslitte! Dedicato a tutti quelli che hanno amato **Cool Boarders** e **Jet Rider**, **Sled Storm** prende l'ambientazione dal primo e il concetto dei mezzi dal secondo. Il risultato è vincente: si tratta di un driving game ambientato sulla neve, in cui quattro loschi figuri competono a bordo di potenti motoslitte per primeggiare.



Una buona partenza serve soprattutto in giochi come questo, in cui ci sono scontri molto fisici: vi risparmierete parecchie arrabbiature lasciandovi alle spalle la bagarre.

SNOW RASH: FACCIAMOCI DEL MALE!

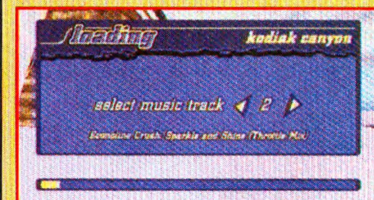
La dinamica del gioco non è pari a quella di un normale racing: le sfide sono sempre molto vive e le competizioni richiamano quelle note a chi ama **Road Rash & famiglia**. Il gioco infatti stimola l'utente a una guida furiosa e irrispettosa degli avversari. L'**Intelligenza Artificiale** che guida i nemici (essi, chiamiamoli come è giusto) è clamorosamente ben fatta. I fantastici tre saranno sempre alle calcagna del pilota controllato dal giocatore umano, a meno che questo non sia un vero fenomeno. Le gare sono pertanto compulsive: stare continuamente a stretto contatto con nemici determinati (a buttarvi fuori!) è infatti garanzia di divertimento e coinvolgimento. E poi una serie di tocchi di classe, basati soprattutto sulle urla, le esclamazioni, i gesti e i gestacci degli altri corridori, danno alle gare quel sapore vandalo che piace a molta parte dell'utenza PlayStation.



Non ce n'è: con lo schermo diviso si gioca male: si vede pochissimo! Non bastasse, per risparmiarsi clip la visuale inquadra troppo verso il basso e non vedrete oltre i vostri piedi!

MA COSÌ AUMENTANO LE VENDITE DI LETTORI CD PORTATILI!

Uno dei pezzi forti del gioco è la colonna sonora. È proprio bella! Ci sono dieci tracce che, meraviglia, si possono ascoltare anche con un comune riproduttore di CD audio. Non esagero quando dico che, comprando questo gioco, vi portate a casa pure un valido CD audio, e questo aumenta il risultato del rapporto tra qualità e prezzo. Prendete e ascoltate!



Mentre il gioco carica – e la EA non si smentisce, i suoi giochi caricano sempre un sacco! - è possibile scegliere la canzone che accompagnerà le scorribande sulle piste.



UN GIOCO INADATTO AGLI ISCRITTI WWF

Gli atleti aderenti alla World Wrestling Federation... Ricominciamo: i soci dell'associazione che difende la natura, con tutta probabilità, se la prenderanno non poco per la possibilità offerta dal gioco di vincere un congruo numero di punti (che, come spiegato altrove, si trasformano in soldoni) investendo innocui animaletti che hanno l'incauta idea di attraversare la strada. Questo particolare molto pulp (pure troppo per i gusti miei) ovviamente non è stato inserito per spingere i piloti di motoslitte a investire scoiattoli, caprioli, orsi bianchi. Semplicemente, vincere punti investendo un animale stimola il giocatore a migliorare le proprie capacità di guida, e comunque è talmente paradossale che ricorda il gioco provocatorio per eccellenza: Grand Theft Auto. Ricordate che lì, investendo tutta una ordinata fila di Hare Krishna, si vincevano un sacco di punti?



Ecco, lo stile paradossale è lo stesso. Per pietà, niente polemiche...



PROVA PLANET

PITONE, NON SEI SOLO NELLA DURA GUERRA PRO-CAVO LINK!!
Il gioco offre un discreto numero di modalità di gioco. Quello che però merita analisi ben approfondite è la **modalità multiplayer**. Grazie al **multi tap** è possibile animare sfide che permettono a quattro giocatori (dis)umani di prendere il controllo di tutti e quattro gli atleti che partecipano alle competizioni. Lo schermo rimane abbastanza fluido e



È davvero veloce e compulsiva la visuale interna! Però vi godete meno i trick perché non potete vedervi mentre li fate; e soprattutto è più difficile reagire agli attacchi dei "nemici".

veloce, ma certo non è lo stato dell'arte. Personalmente aborro la videata divisa perché vuoi o non vuoi ti distrae e comunque occulta sempre una parte importante della pista, ciò che è particolarmente letale per chi, come me, predilige la guida tecnica e pulita. E che a Sled Storm deve preferire il **Time Trial di Wip3out**... Purtroppo i difetti insiti nello split screen si ritrovano con disarmante puntualità anche in questo **Sled Storm**. La PlayStation è nata con un cavo link, e quello deve essere usato!

MA FARÀ FREDDO FREDDO O FREDDO FREDDO FREDDO?
Le piste si assomigliano un po' tutte tra loro dal punto di vista estetico, ma d'altronde non potrebbe essere altrimenti: gira e rigira, se vuoi correre su motoslitte ti serve la **neve** o il **ghiaccio** e i colori sono sempre quelli, bianco della pista, verde degli alberi ai lati del tracciato. Per quanto riguarda la varietà 'sostanziale' delle piste, invece, il lavoro svolto è eccellente: la successione delle curve (e delle difficoltà in generale) è molto intelligente e ben studiata, e riesce a rendere la guida molto interessante. La presenza di **bivi, salti, fondi alternativi** (neve, ghiaccio, verde, brevi ponticelli, un lago con lastroni di ghiaccio) conferisce ai percorsi una notevole varietà. Inoltre ampie salite, ripide discese, salti e molti altri elementi rendono la guida molto spettacolare.

ADUNQUE ADUNQUE...
Come in ogni gioco che si rispetti, la vittoria nei campionati permette di ottenere bonus nascosti (altre piste, **mirror mode** ecc.). Questo va a vantaggio sia dell'interesse per il gioco sia della durata del medesimo. Insomma: si tratta di un gioco molto buono, limitato solo da una intrinseca monotonia estetica e da qualche difettuccio marginale. Chi però ama i giochi di snowboard e la guida aggressiva, troverà un prodotto in grado di soddisfarlo pienamente.



Le animazioni di tutti e quattro i "nemici" sono clamorose: fluide e curatissime, lasciano davvero a bocca aperta per quanto riguarda il realismo.

SCHUMACHER, HAKKINEN, ALESI O PETTINI?

La scelta dei personaggi è importante, perché ogni corridore ha un mezzo proprio che differisce da quello degli altri sulla base di diversi parametri. In realtà il legame pilota/motoslitta è più profondo, perché tra i valori c'è anche un indice relativo all'abilità dell'atleta di effettuare trick e trock. Le caratteristiche dei veicoli, nella modalità campionato, possono essere incrementate: con un budget iniziale, che viene rimpinguato dopo ogni vittoria, si possono comprare diversi aggeggi che migliorano le prestazioni complessive. Per ogni upgrade sono disponibili diversi livelli: i più elevati forniscono miglioramenti più evidenti ma come inconveniente hanno, ovviamente, un costo maggiore. Gli effetti di ogni singolo upgrade sono illustrati in maniera davvero efficace: nella tabella con i singoli valori, infatti, accanto al livello attuale si alza una seconda barra più chiara che indica con chiarezza gli effetti dell'eventuale upgrade. State in campana se vedete una fascia rossa: ci sono pezzi che, se da una parte migliorano alcuni valori, ne deprimono altri, e la misura del downgrade è data proprio dalla fascia di colore rosso.















Ci sono molti gingilli utili che aumentano le prestazioni del veicolo. Pianificate con cura i vostri acquisti per evitare di farvi 'solare' da qualche rivenditore troppo zelante...

TRICKS'N'FIELD



Tramite la pressione di L2 o R2 è possibile far compiere al corridore alcune evoluzioni. In base alla bravura di ognuno, dette figure saranno più o meno spettacolari. Siamo lontani dalla complessità dei Cool Boarders, nei quali c'erano molte mosse, tutte basate sull'abilità manuale dell'utente: *"R2+Su+Quadrato 3 volte"* è una cosa che non esiste in Sled Storm. C'è molta più enfasi sulla gara, e i tricks son solo un elemento in più per soddisfare i più fomentati. Tuttavia, ogni mossa spettacolare è gratificata da un punteggio. Non ve ne fregherebbe di meno se non fosse che, a fine gara, il totale dei punti si trasforma in denaro contante da spendere per gli upgrade del mezzo. È sempre un piacere spendere soldi, anche se virtuali!



L'intro stessa mostra alcune delle figure che possono essere effettuate nel gioco, per la gioia degli amanti dello spettacolo e dei professionisti che, così facendo, accumulano soldi per upgradare il proprio mezzo.



I salti sono i momenti migliori per eseguire una figura: si sta per aria per parecchio tempo e quindi è semplice effettuare spettacolari e redditizi freak...

Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2, fino a 8 con multitap**
Blocchi memoria: **1-12**
Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e manopole), multitap**

Madden 2000

Planet Voto
85

Voce	Voto (1-10)
Grafica	9
Gameplay	6
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	5

DI LUCIO PROSPERI

A favore
- Realizzazione tecnica di prim'ordine
- Completezza statistica davvero impressionante
- Moltissimi schemi e tattiche di gioco
- Eccellente la possibilità di utilizzare due multi-tap per giocare in otto!

Contro
- Sistema di controllo complesso
- Risposta ai comandi non immediata
- Non si differenzia particolarmente dal precedente capitolo



C'è un giorno, negli Stati Uniti, in cui tutto il Paese si ferma per assistere all'evento più atteso di tutto l'anno: il **Superbowl**.
La sfida tra le due squadre vincitrici delle "league" (occidentale e orientale) muove interessi di decine di milioni di dollari e catalizza l'attenzione dei media per giorni interi (più o meno quello che succede in Italia per la finale dei Mondiali).
Sensibile a tutta questa passione, la **Electronic Arts** propone l'upgrade di uno dei titoli di punta della sua sezione sportiva, inserita nella line-up per la fine del millennio: **Madden 2000**.

Come ogni anno, puntuale come una cambiale, ecco la versione riveduta e corretta del gioco di football americano più famoso e venduto: Madden 2000.



Il calcio d'inizio... la battaglia può finalmente incominciare!

UN MARE DI STATISTICHE

Fedele alle proprie abitudini, **Madden 2000** si presenta ricchissimo di statistiche e decisamente interessante per i VERI amanti del football americano. Ogni particolare della stagione attualmente in corso, infatti, è stato riprodotto con grande cura e, come da tradizione della EA Sports, l'antipasto al gioco vero e proprio è di primissimo piano. Dopo l'introduzione, quindi, avrete la possibilità di ammirare l'accurato lavoro di ricostruzione di tutti gli stadi originali, delle squadre del campionato **NFL** con le statistiche dei giocatori, accompagnate da una loro foto.
Grande fedeltà è stata messa nella riproduzione dei vari schemi di gioco, vero e proprio punto di forza (ma in un certo senso, come vedremo, anche punto dolente) del gioco.

Ogni giocatore è caratterizzato da una fotografia e un numero impressionante di statistiche e parametri.

INDOSSATE IL GIUBBETTINO DA COACH

Le **tattiche** a disposizione sono moltissime, sia per quel che riguarda le azioni d'attacco sia per quelle di difesa (e se non dovessero bastarvi, potrete crearne di personalizzate in un'apposita sezione d'**allenamento**). Prima di ogni drive avrete la possibilità di scegliere quella che meglio si adatta al vostro tipo di gioco e settare le giuste contromisure per impedire all'avversario di guadagnare campo. La perfetta esecuzione di questi schemi, però, comporta una conoscenza del gioco e delle sue regole, piuttosto approfondita. Ed è questo che, a mio parere, pregiudica buona parte del divertimento per i giocatori italiani: fatte rare eccezioni, nel nostro Paese gli appassionati di football americano sono davvero pochi, e anche questi si troveranno, specialmente durante le prime partite, in difficoltà nel districarsi tra le tattiche.



Ecco la schermata tramite la quale decidere quale assetto offensivo schierare in campo.

DATEMI DUE JOYPAD!

A questa difficoltà, sicuramente, contribuisce il **sistema di controllo** che risulta poco immediato e decisamente complesso. Questo perché le azioni eseguibili sono davvero tantissime, ognuna caratterizzata, però, dall'utilizzo di uno o più tasti; questo comporta un periodo di pratica abbastanza elevato, che potrebbe scoraggiare i meno pazienti. Sicuramente, comunque, una volta presa la mano potrete godere di una varietà d'azione davvero

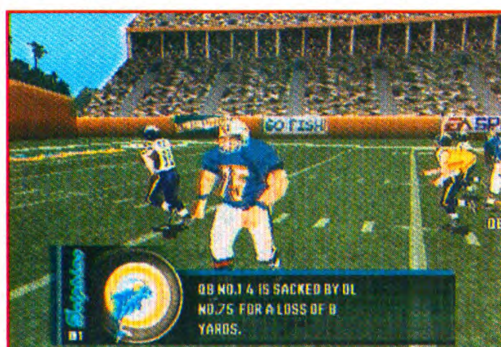


Le direttive del quarterback prima di lanciarsi alla conquista del primo drive.

notevole (limitatamente a quella che questo sport dalle regole piuttosto ferree concede) e di un grande realismo. A quest'ultimo contribuisce una realizzazione tecnica di notevole impatto, sia dal punto di vista sonoro che grafico.

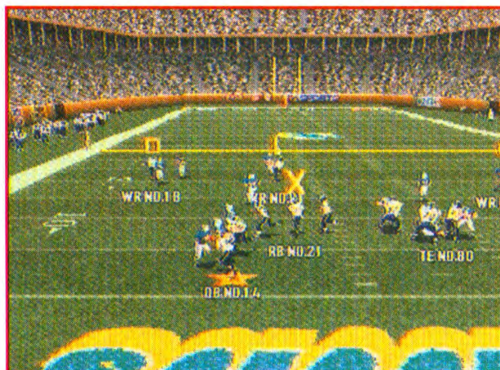
PLAYACTION, TUTTA UN'ALTRA STORIA

Il motore grafico è stato ereditato dalla precedente versione, ma i giocatori sono stati ulteriormente migliorati, grazie anche a delle animazioni ancora più convincenti e che comprendono un campionario di mosse talmente vario da annichilire i prodotti della concorrenza. Questo miglioramento grafico è stato possibile grazie a un sapiente utilizzo di poligoni, texture e ombreggiature, che rendono gli atleti in campo davvero credibili. Stesso discorso, ovviamente, per ciò che riguarda la realizzazione delle **arene** di gioco, belle e caratterizzate dalla presenza dei vari agenti atmosferici (pioggia, neve ecc.) che influenzeranno le prestazioni dei giocatori. Ancora migliore il sonoro, caratterizzato da un sapiente mix tra il commento dell'immancabile **John Madden** e i "rumori di campo", costituiti dalle urla dei giocatori, dai colpi provocati dagli scontri e dal clamore della folla.



I giocatori celebrano il touchdown in moltissimi modi diversi.



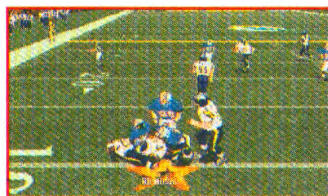


Se decidete di lanciare compariranno i ricevitori, ognuno caratterizzato da un particolare tasto del joypad.

ARRIVA IL SUPERBOWL, TUTTI IN PIEDI!

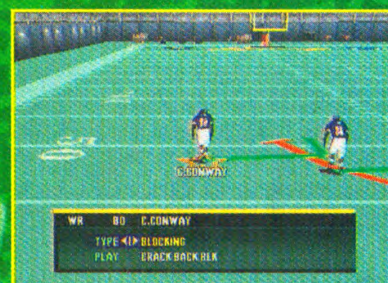
L'entusiasmo che ha accompagnato la descrizione della realizzazione tecnica non può essere, però, usato per quel che riguarda la **risposta ai comandi**, anch'essa, in questo caso purtroppo, retaggio della precedente produzione. I giocatori, spesso, rispondono ai vostri impulsi con una frazione di secondo di ritardo, cosa che il più delle volte passa inosservata, ma che nelle situazioni più intricate corre il rischio di farvi perdere il possesso della palla ovale. Anche la difficoltà di gioco sembra congiurare contro ogni aspirante coach, in quanto davvero elevata: i ricevitori avversari difficilmente mancheranno una presa, mentre le loro difese vi renderanno la vita impossibile. In definitiva, quindi, il giudizio su **Madden 2000** non può essere particolarmente entusiastico, sebbene il prodotto sia stato creato con una certa cura. Se, a una realizzazione grafico-sonora di tutto rispetto, si fosse accompagnata anche una giocabilità dello stesso livello, sareste di fronte al simulatore di football americano per eccellenza; così, invece, vi dovrete accontentare di un buon titolo, consigliato ai grandi appassionati di questo sport che non siano in possesso della precedente versione, da cui non si discosta particolarmente.

Questo sì che è un placcaggio in piena regola!

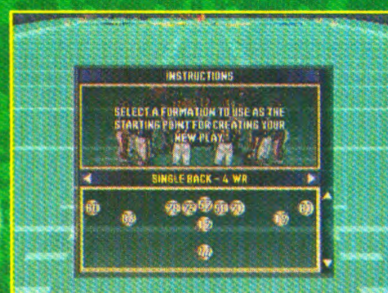


EDITOR, LIBIDINE A MANETTA!

Una delle caratteristiche più interessanti di Madden 2000 è la possibilità di utilizzare due simpatici editor grazie ai quali personalizzare maggiormente il titolo.
Oltre a creare dei giocatori ex novo e inserire, così, i vostri amici nelle più forti formazioni della NFL, avrete la possibilità di mettere la mani anche nelle tattiche di gioco. In questo caso vi troverete sul campo d'allenamento, e potrete decidere le strategie sia per ciò che riguarda l'attacco, sia per la difesa; dovrete assegnare un compito ben preciso a ogni componente la linea e controllare i movimenti di tutti... per poi cercare di farvi assumere dai Denver Broncos come team manager: si dice che paghino bene!



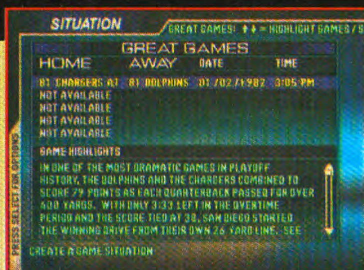




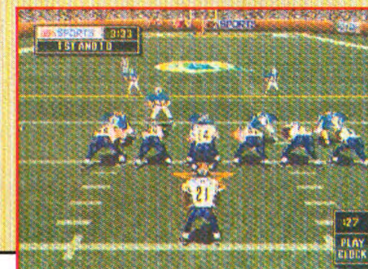
PROVA PLANET

OPZIONI... STORICHE

Il titolo della Electronic Arts offre molteplici modalità di gioco; oltre alle classiche, presenti in quasi tutti i titoli sportivi (Exhibition, per giocare un incontro amichevole; Season, per affrontare l'intera stagione della NFL; Tournament, per confrontarsi in un torneo interamente personalizzabile, e Pratica, per migliorare la propria tecnica di base), c'è un'opzione abbastanza curiosa denominata Situation. Selezionandola avrete la possibilità di rigiocare dieci delle partite che hanno fatto la storia della National Football League, entrando in determinati momenti e cercando di cambiare il susseguirsi degli eventi. Si comincia dalla sfida tra i Dolphins e i Chargers del 1982; solo riuscendo a ribaltarne il risultato avrete la possibilità di accedere alla successiva, e così via.







Casa: **Capcom**
Genere: **Picchiaduro, sparatutto**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Capcom Generations

Planet Voto 76

DI ALFREDO DELMONACO

Sulla scia della moda del momento, il retrogaming, anche la Capcom fa la voce grossa, sfornando una compilation di vecchie glorie. E per gli amanti dei picchiaduro 'made in Japan' è festa grande!

A favore
- Realizzazione fedelissima a quella originale
- Alcuni giochi sono rimasti divertenti da giocare come allora
- Non fa mai male riscoprire il fascino antico delle sale gioco

Contro
- I giochi presenti sono ovviamente obsoleti e non soddisfano i gusti di tutti
- Non tutti i titoli presenti sono capolavori
- 'Continue' infiniti, come nella migliore tradizione coin-op



Uno dei fenomeni legati al successo dei videogames presso le masse è sicuramente il retrogaming. Infatti i videogiocatori della vecchia guardia ripensano con nostalgia ai momenti in cui, poco più che quindicenni, si trovavano in sala giochi, sopportando file d'ore solo per poter fare qualche partita a **Donkey Kong** o all'indimenticabile **Ghost 'n' Goblins**. La cosa di certo non è passata del tutto indifferente alle case di sviluppo, che puntualmente hanno sfornato decine di compilation per andare incontro a tutte le richieste degli utenti. Sulla scia di **Namco** e **Atari**, la **Capcom**, particolarmente attenta alle esigenze di mercato e già autrice di raccolte di vecchie glorie, ha prodotto un sunto di questo suo quindicennio videoludico.

CAPCOM: UN NOME, UNA SICUREZZA... SPERIAMO!

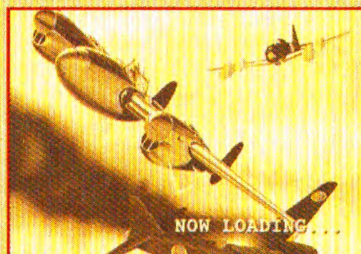
Capcom Generations è, appunto, una raccolta di quattro CD (!) con il meglio delle vecchie glorie. Potremo ritrovare piccoli grandi capolavori come **Commando** e **Ghost 'n' Goblins**. Ognuno dei CD contiene tre giochi che possono essere completamente diversi, oppure varie versioni dello stesso gioco; comunque, tutte riproduzioni fedeli dei cabinati originali. Naturalmente, seppur mantenendo le caratteristiche grafiche originali, i programmatori della Capcom non hanno mancato di inserire dei "bonus" realizzati espressamente per gli utenti PlayStation. Innanzi tutto il menu delle **opzioni** ci permetterà di scegliere fra i vari livelli di difficoltà, 'continue' infiniti e vite per ogni partita. Questo per venire incontro al livello generale di difficoltà settato sul medio/difficile. Non scordiamoci, infatti, che tutti i giochi sono copie esatte di vecchi arcade, e come tali hanno ereditato anche la difficoltà elevata. Altra aggiunta che attualizza le conversioni, è l'introduzione delle vibrazioni tramite **Dual Shock**. Il joypad risponde in maniera interattiva e immediata alla moltitudine di sollecitazioni che nel corso del gioco dovrete affrontare. Carino l'effetto vibrazione del "loop" di **1942** o l'esplosione di **Commando**.

ARTWORK E SEGRETI

Per dare uno stimolo in più a finire i vari giochi presenti sui CD, la Capcom ha pensato bene di introdurre un menu da cui, man mano che otterremo bonus e via dicendo, potremo accedere a tutta una serie di opzioni particolari. La prima, denominata **artwork**, ci mostra alcune tavole di sviluppo originali del gioco in questione. Finendo il gioco varie volte, si potranno sbloccare tutte le foto nascoste. Altra modalità è quella dei **Secrets**: raggiungendo un determinato punteggio o finendo il gioco più di una volta, si apriranno delle opzioni speciali. Per ogni gioco naturalmente ci sono obbiettivi diversi da raggiungere e segreti diversi da scoprire. Il modo per ottenere tali segreti è chiaramente indicato nel menu stesso. Anche il sonoro è stato incluso nel menu degli **Specials**. Infatti, sebbene il soundtrack del gioco sia spudoratamente uguale a quello del coin-op originale, ci viene data la possibilità di ascoltare delle versioni alternative e/o remix. L'ultima opzione speciale riguarda una rassegna di tutti i personaggi, con tanto di scheda con caratteristiche principali. Una specie di "Book" virtuale, insomma. Ogni gioco avrà la sua serie di schede diversa che ci aiuterà a capire l'Intelligenza artificiale dei nostri avversari; ogni scheda è corredata di foto e descrizione del personaggio. Davvero ben fatto....

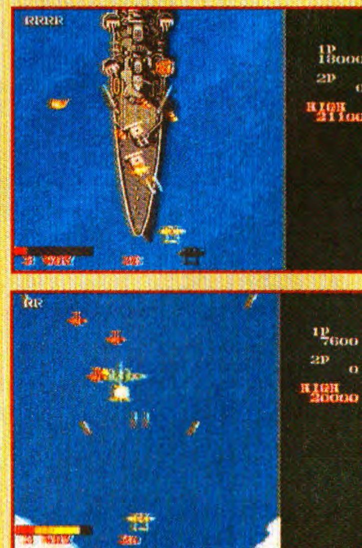
1° CD — CAPCOM GENERATIONS™ — WINGS OF DESTINY

Il primo CD della serie è chiamato Wings of Destiny, ed è incentrato sulla famosa serie di 1942 e i suoi seguiti, 1943 e 1943 S.E. Tutti i giochi di questa serie sono dei semplici shoot'em up in cui prenderemo i comandi di un aereo della Seconda guerra mondiale e affronteremo una miriade di nemici diversi, da altri velivoli a carri armati ecc. La visuale è quella classica di quei tempi e cioè dall'alto. Lo scopo del gioco è quello di fare più punti e, possibilmente, di arrivare in fondo alla moltitudine di stage che compongono la sfida. Potremo settare il livello di difficoltà in otto parametri diversi. Per quanto riguarda i comandi, avremo un pulsante per sparare (ovvio), uno, utilissimo, per il fuoco automatico e uno per il loop, che servirà per delle manovre evasive quando il fuoco nemico incalzerà e saremo un po' "chiusi". Da notare che, sebbene sia graficamente sia stilisticamente fra un gioco e l'altro non cambi granché, la serie riesce a mantenere costante l'interesse, soprattutto se si gioca in due. Infatti, caratteristica molto intrigante presa pari pari dal





1942 è stato uno dei capostipiti del genere, introducendo il famoso Loop. Premendo il triangolo, infatti, potrete fare un giro della morte da 'paura'.



1943, quando un piccolo biplano può far vedere i sorci verdi anche alle portaerei.

CAPCOM GENERATIONS™
2° CD — CHRONICLES OF ARTHUR

Il secondo CD è dedicato a un'altra delle serie più famose della casa americana: Ghost'n'Goblins. Inutile dirvi lo stupore e la gioia quando in sala giochi fecero la comparsa i primi cabinati con questa meraviglia. La tipologia di gioco è quella di un platform classico, anzi penso proprio che pochi giochi possano definirsi a piattaforme come questo. Nel corso di tutte e tre le variazioni di Ghost 'n' Goblins (Ghost 'n' Ghouls e Ghost 'n' Ghouls Special) dovremo aiutare Arthur, cavaliere medioevale, a recuperare la sua amata principessa catturata dai demoni. Per farlo, potremo contare sull'ausilio di armi diverse che potremo reperire durante il gioco e di un'armatura che al primo contatto con il nemico si sgretolerà lasciando il povero Arthur vulnerabile e... in mutande. Due delle cose che più caratterizzano la serie di G 'n' G sono le ambientazioni colorate e ben disegnate e l'enorme quantità di nemici diversi che si incontreranno, veramente impressionante. Dagli zombie del primo quadro ai pipistrelli delle caverne sotterranee, dalle piante carnivore ai demoni veri e propri, ognuno con la sua personalità ben definita. La grafica, decisamente rivoluzionaria e ben fatta per quei tempi (oltre a essere costantemente aggiornata e migliorata nel corso dei tre episodi), lasciava basiti. L'immediatezza e la semplicità dei comandi catturavano subito l'utente, che rimaneva coinvolto immediatamente dalla frenesia scaturita. In definitiva G&G cattura l'attenzione come 15 anni fa, a testimonianza di come i capolavori non invecchino mai.



Ghost 'n' Ghouls, una sorta di papà di Resident Evil!





Diciamoci la verità: la grafica di Ghost 'n' Ghouls Special non era davvero male: guardate la cura degli zombie e che bei paesaggi in 2D.





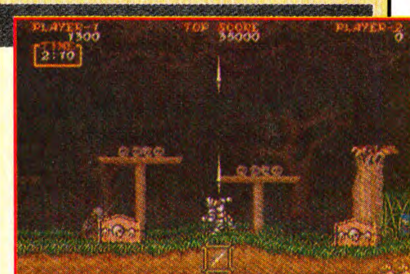




In Ghost 'n' Goblins interpretate la parte di un giovane cavaliere in armi che ha lo scopo di salvare una bella fanciulla (ma che originalità!). Gli scenari non sono male, la trama boh...

TRE IN UNO

Sebbene l'idea di base sia sempre la stessa, i programmatori hanno pensato bene che, oltre a cambiare la struttura dei livelli, sarebbe stato meglio inserire qualcosa di nuovo in ogni episodio, cercando di rendere ogni volta il gioco diverso. Infatti, i passi avanti fatti sia nella stesura grafica sia nelle animazioni sono stati accompagnati da modifiche sostanziali nella struttura di gioco. Nel primo episodio, a parte il cambio di armi che si poteva ottenere random uccidendo un qualsiasi nemico nel corso dell'avventura, non si poteva fare granché d'altro. Già dal secondo episodio, però, viene implementato un bonus speciale. Rompendo una delle numerosissime urne che si trovano nei livelli, si potrà trovare un bonus nella forma di un mago che, lanciando un incantesimo, agirà direttamente su Arthur rendendolo più veloce, trasformandolo in un vecchietto ecc.. Questo rende di certo più vivace l'azione, anche per la possibilità di scelta fra farsi colpire dall'incantesimo oppure sfuggirgli... Viene inoltre implementata la capacità di poter sparare anche in su, con conseguente ampliamento della visuale di sparo. Con l'avvento del terzo episodio, viene introdotto il doppio salto. Capirete bene che il doppio salto permette "zompi" di lunghezza completamente diversa da quella che si poteva precedentemente effettuare. Cosicché, anche i livelli sono stati costruiti in funzione di questa nuova caratteristica. La grafica, nettamente più dettagliata nelle ultimi due episodi, sebbene ora non faccia gridare al miracolo, quando uscì nelle sale giochi contribuì sostanzialmente al successo della serie.



vecchio coin-op, è possibile giocare con un "alleato" umano. Naturalmente verrà modificato anche il numero dei nemici su schermo (già affollato di per sé), elevato all'ennesima potenza. In questa modalità non sarà possibile colpire il proprio alleato, anche perché diventerebbe veramente difficile non abbattersi a vicenda nelle fasi più concitate di gioco. A fine schermo, un riassunto delle percentuali di distruzione e un conteggio dei punti accompagnerà le scene di intermezzo. Lo stile grafico semplice ma d'effetto (per i tempi...) e una giocabilità estrema hanno contribuito a fare di 1942 uno dei giochi più seguiti di tutti i tempi, e motivo di culto da parte di parecchi aficionados. La caratteristica principale della serie, comunque, rimane la frenesia che pervade tutte le partite. Ciò rende il primo CD un appuntamento imperdibile per i fanatici del genere e per quelli che "c'erano".



1943, la battaglia sul mare si fa tesa e avventurosa.

LE OPZIONI VIDEO

Una cosa che mi ha decisamente spiazzato è l'opzione per giocare a 1942 e fratelli con un monitor verticale. Mi spiego meglio... Vi ricordate quando erano di moda i coin-op con il sedile per giocare seduti??? Ecco, questi ultimi sfruttavano il monitor verticale che, usando il video per la sua lunghezza anziché larghezza, creavano quel tipico effetto di "allungamento". Con quest'opzione, se avremo un video predisposto a essere girato potremo ricreare quell'effetto. Utilità ai fini di giocabilità, grafica o altro, zero. Ma volete mettere il gusto del retrò???

WARNING!

This mode requires you to set up your monitor in the vertical position.

Please make sure if your monitor is designed for the vertical setup.





QUINDICI LUNGHI ANNI...

Non vi vengo a raccontare nulla di nuovo se dico che il mondo videoludico è cresciuto tantissimo negli ultimi anni; paragonato a quello di quindici anni fa, sembra di parlare della preistoria. Per noi videogiocatori della vecchia guardia, che allora andavamo alle medie, rigiocare alcune cose ci fa venire in mente tanti bei ricordi. Allora non c'era la Play, e se si voleva giocare a qualcosa di decente si doveva andare in sala giochi. Tante volte non si poteva, perché non ci facevano andare o si doveva studiare. Allora si "bigiava", e si passava la mattinata a giocare a **Pole Position** piuttosto che **Punch-Out**. Però ci godevamo fino all'ultimo byte. Adesso il mercato è così saturo che si ha solo l'imbarazzo della scelta. Va da sé che i giudizi dati su questa compilation non possono essere visti con l'occhio critico delle produzioni di oggi: ne uscirebbe una recensione ingiusta e falsata. È chiaro che per realizzazione tecnica generale, sonoro ed effetti speciali, un gioco è vecchio già dopo un anno, figuriamoci dopo un quindicennio! Ma la giocabilità, no. Quella è rimasta invariata con il passare degli anni e, gira e rigira, rimane quello il perno su cui costruire un bel gioco. Certo, ora siamo tutti più "smaliziati" ed esigenti in materia di videogiochi, che ormai sono a livelli fotorealistici; ma non dimentichiamo che un videogame deve innanzitutto divertire e poi, magari, stupire. Per quelli che hanno vissuto e goduto quegli anni, rigiocare con videogames come **Ghost 'n' Goblin** può essere l'occasione per ricordare cose che magari il tempo ha sbiadito; per i giocatori dell'ultima generazione, è una possibilità di divertirsi con qualcosa di giocabile allo stato puro senza l'ausilio di effetti speciali.

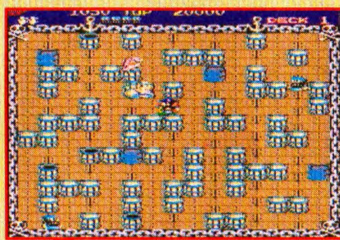
3° CD CAPCOM GENERATIONS
THE FIRST GENERATION

Il terzo CD preso in esame, a dispetto degli altri della serie, contiene quattro giochi. Questi ultimi sono estratti dei primi lavori della casa americana. Il primo gioco è Vulgus. A metà



strada fra 1942, Arkanoid e Xevious, Vulgus è un classico sparatutto dove comanderemo una navicella e dovremo farci strada tra orde di astronavine avversarie. Come al solito lo scopo del gioco è quello di far più punti e di arrivare a distruggere il nemico finale. Purtroppo la realizzazione mediocre pesa più del solito e rende Vulgus troppo ripetitivo e noioso.

Il secondo gioco è Son Son, platform a scorrimento orizzontale in cui dovremo saltare da una piattaforma a un'altra (appunto), evitando o distruggendo tutti i nemici che man mano ci verranno incontro. Naturalmente, per portare a termine lo stage dovremo prendere bonus vita, bonus punti e via discorrendo. Anche qui la noia è presente sin dalla seconda partita, e costringe ad abbandonare dopo poche battute. Unica cosa degna di nota è che lo sprite principale è stato preso direttamente dalla serie a cartoni animati della scimmietta sul tappeto volante (ma non ricordo assolutamente il nome...) che può essere un motivo di esaltazione per i fans della serie.



Pirate Ship Higemaru è il terzo gioco. Chi si chiedeva da dove avessero preso ispirazione i programmatori di Bomberman, probabilmente avrà ottenuto la sua risposta. In effetti, sia come struttura di gioco sia come idea di base Pirate Ship Higemaru ha ispirato parecchi giochi. In buona sostanza noi saremo un marinaio che deve difendere il ponte della sua nave dai continui attacchi dei pirati. L'unico modo per non soccombere è quello di schiacciare tutti i pirati fra due casse di vino, che giacciono in abbondanza sullo schermo. Fondamentale è calcolare bene il tempo di lancio e avere un minimo di senso tattico per poter portare a termine il tutto.





Ultimo gioco è Exed Exes, altro sparatutto alla Vulgus ma con una chiara caratterizzazione al mondo degli insetti. Infatti, invece di sparare alle solite astronavi nemiche qui dovremo fare i conti con un esercito di insetti giganti quali api, formiche ecc., che ostacoleranno in tutti i modi la nostra avanzata.. Sebbene sia sicuramente un passo avanti rispetto ai vari Vulgus, Phoenix ecc, Exed Exes si perde fra i numerosissimi giochi del genere, che più degli altri comincia a sentire il peso inesorabile degli anni.

4° CD CAPCOM GENERATIONS
BLAZING GUNS

Il quarto e ultimo CD contiene tre giochi, ed è incentrato sugli sparatutto in terza persona come Commando, Gunsmoke ecc... Nonostante la ripetitività del genere, mi ricordo che anni fa andavano parecchio di moda. La struttura di gioco è molto semplice: si impersonificherà un eroe (modello Rambo, ma Sly non c'entra niente...) e dovremo sparare a tutto quello che si muove attraversando deserti, giungle, caserme nemiche, distruggendo tutto e, dove serve, liberando anche gli ostaggi.



Commando è il primo gioco della lista. Nei panni dell'eroe di turno, verremo sbarcati su di un'isola dove dovremo ripulire la zona da unità nemiche. Armati solo del nostro fedele fucile con colpi illimitati, ci dovremo far strada fra la selva di soldati nemici che aspettano solo il momento buono per accopparci. Nel corso delle missioni potremo anche raccogliere vari armi come le granate, bombe et similia, che se sapientemente usate potranno salvarci la pellaccia in parecchie situazioni. La conversione dal coin-op, vale la pena notarlo, è semplicemente perfetta, dato che sia io che Pitone abbiamo speso un patrimonio in monetine da 200 lire, e quindi lo conosciamo bene. Man mano che si avanzerà nel corso del gioco si avrà a che fare con nemici sempre più agguerriti e ostici, ovviamente per mantenere il livello di sfida sempre alto.

Mercs, il secondo gioco, a dire il vero non me lo ricordavo. Peccato, perché devo dire che mi ha piacevolmente sorpreso, visto che ha tutte le caratteristiche del genere più alcune chicche. Innanzi tutto la grafica, più dettagliata e con un abbozzo di sprite in 3D, cosa che gli altri due capitoli presenti non possono vantare. Poi, sebbene non abbia il fascino di Commando, può contare su una giocabilità semplice e immediata unita a una frenesia di gioco che lo rendono veramente accattivante. La trama a dire il vero non cambia di molto ma, in giochi come questo, l'ossatura della storia serve solo per avere un pretesto per distruggere tutto. Particolare gradito è la possibilità di interagire con i fondali e appropriarsi di jeep, mitragliatori e carri armati vari, rendendo il gioco vario e imprevedibile.



In Mercs avete anche la possibilità di rubare una jeep e sparare come dannati.

Ultimo capitolo della serie è il blasonatissimo Gunsmoke. Una delle pietre miliari del mondo dei videogames, Gunsmoke ha nella sua forza una struttura di gioco semplice ma estremamente efficace. Il tutto, ambientato nel Far West, ci metterà nei panni di un famoso cacciatore di taglie che dovrà vagare fra i ghost town sconfiggendo tutte le bande e i relativi Boss. Le sparatorie si svolgono per le vie dei vari paesi, con gambler e killer che escono da tutte le parti. Caratteristica principale del gioco è lo scrolling verticale, abbastanza usuale per quei tempi, e la possibilità di configurare i tasti in maniera tale da poter sparare a destra con uno, a manca con un altro e in mezzo con un altro ancora, senza essere così costretti a ricorrere al joypad per indirizzare i colpi. Tutto ciò a vantaggio del controllo sull'omino, che risulta così pressoché totale. Un buon livello di difficoltà rende le cose semplici all'inizio ma subito ostiche, non appena si familiarizza con i comandi. Ogni gang è caratterizzata da un particolare modo di vestire che la farà riconoscere.












SLED STORM
PlayStation

Casa: **Cryo interactive**
Genere: **Avventura arcade**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Guardian of Darkness

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Decisamente intrigante
- Ottime ambientazioni ben riprodotte
- Belle atmosfere, trama interessante

Contro
- Telecamere e animazioni perfettibili
- Ritmo un po' lento per un gameplay tutto sommato arcade
- La mappa è illeggibile



Planet Voto
82

Nell'ultima fatica della Cryo interpretate un sacerdote. Se state pensando a qualcosa di moscio, tipo un simulatore di Don Camillo, siete fuori strada. Il monaco in questione è un vero duro, che esegue le missioni relative al paranormale e all'aldilà. Al suo confronto, l'Esorcista è un mollaccione...



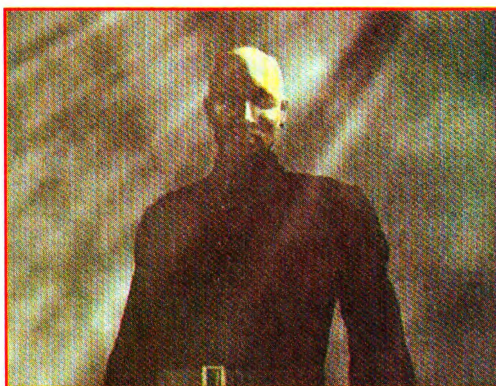
I ragazzi della **Cryo** hanno sempre sviluppato giochi un po' particolari. Soltanto un loro prodotto, **Dreams to Reality**, era davvero brutto, e la recensione che ne feci non venne pubblicata perché in effetti non valeva la pena sprecare una pagina per un titolo che, lo spero di cuore, nessuno di voi dovrebbe aver comprato. Le altre produzioni, si diceva, hanno sempre avuto una spiccata personalità. La ricostruzione degli ambienti di gioco, la trama, il gameplay hanno permesso ai loro prodotti di spiccare al di là della loro qualità intrinseca (in effetti mai eccelsa). Questo **Guardian of Darkness** è probabilmente il loro lavoro migliore, perché qui raggiungono i massimi livelli tutti gli elementi caratterizzanti le loro opere.



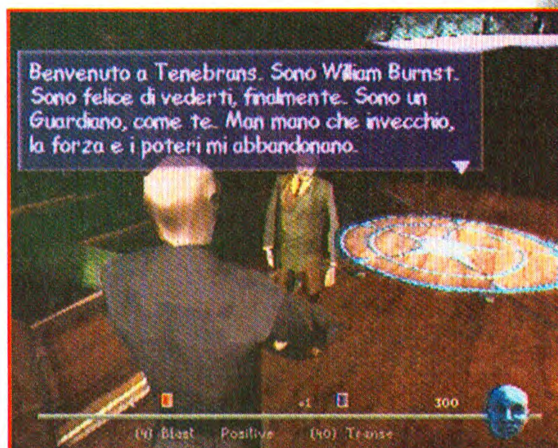
Ecco the Gate. Riceverete istruzioni dalla società per cui lavorate.

... DON'T LET THE BASTARDS GRIND YOU DOWN

Il gioco inizia con un filmato introduttivo che presenta **Ekna**, il protagonista principale, e illustra quello che sarà il suo compito durante il gioco. Un tempo, potenti maghi proteggevano il mondo dalle creature del male; presto il loro posto venne preso da ciarlatani, e ora è giunto il momento che voi riprendiate il controllo del "gate", il portale che mette in comunicazione le forze malvagie con il nostro mondo. Utilizzando i vostri poteri magici, accresciuti dalla forza della preghiera, affronterete (per conto di una società segreta della cui presenza eravate stati informati dal vostro maestro) **dieci missioni** all'interno del mondo del paranormale per scacciare le entità maligne. Sebbene detto così sembri davvero interessante e intrigante, in effetti lo è. La qualità dell'intro è altissima, e le immagini che si susseguono sono molto evocative; in particolare è bellissima la presentazione di Ekna, la cui veste emana un gran carisma sebbene siano solo pochi i tratti che la differenziano da un normalissimo abito da sacerdote; peccato solo che al nostro monaco abbiano disegnato una faccia decisamente da c...one



Cosa si intende per atmosfera: una stanza in cui cominciano a levitare gli oggetti rende il gioco abbastanza inquietante.



La vostra guida: non è potente come voi, ma vi servirà per entrare nella dinamica del gioco.

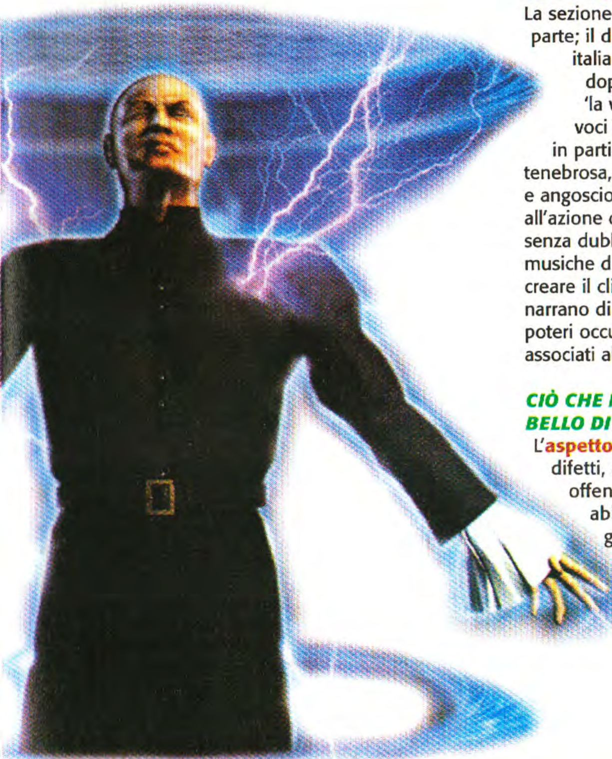


(come ha suggerito un'amica di cui non posso fare il nome perché la rivista vien letta anche dai genitori, che non prenderebbero bene osservazioni così colorite dalla pur educatissima figlia).

YOU CAN PUSH BUT YOU CAN'T DIRECT IT

Il gioco è fondamentalmente un arcade spacciato per adventure: infatti, gli elementi che dovrebbero conferirgli un carattere d'avventura sono solo accennati e relativi per lo più a fasi di **esplorazione** e **raccolta di oggetti** (la cui varietà è notevolissima) o uso di **magie** particolari. Gli enigmi sono limitati e non interrompono lo svolgersi del gioco, che procede sempre con un buon ritmo. Infatti, sostanzialmente, durante il gioco si raggiungono posti, si trovano/usano oggetti e si utilizzano i poteri magici non soltanto per eliminare i nemici: ciò costituisce un'originale variazione all'interno della fase adventure.
I tasti consentono di spostare semplicemente Ekna e di fargli agevolmente eseguire le azioni principali; il controllo sul monaco è buono, tranne quando la telecamera va dove pare a lei: ma di questo parleremo più avanti.





ODO AUGELLI FAR FESTA

La sezione audio merita qualche nota a parte; il doppiaggio è interamente in italiano ed è ben curato. Non tutti i doppiatori hanno dimostrato di avere 'la voix du rhole', ma la varietà delle voci è ottima. Quella dell'**introduzione**, in particolare, è decisamente cupa e tenebrosa, ben adeguata a raccontare le buie e angosciose vicende che fanno da sfondo all'azione del gioco. Il commento sonoro è senza dubbio di atmosfera, e tutte le musiche dei vari livelli sono in grado di creare il clima adeguato alle vicende che narrano di paranormale, medium e malvagi poteri occulti. Onesti, infine, anche gli effetti associati alle magie e alle altre azioni.

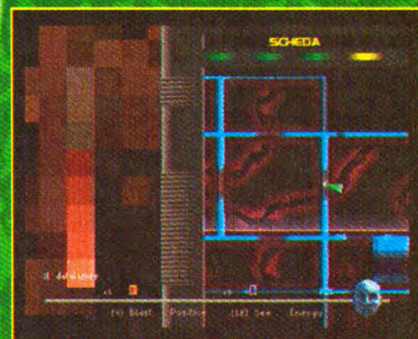
CIÒ CHE NON PUÒ ESSERE É SEMPRE PIÙ BELLO DI CIÒ CHE É

L'**aspetto estetico** presenta diversi brutti difetti, alcuni dei quali addirittura offendono l'utenza PlayStation, abituata a motori grafici ben meno grossolani.
Spesso la telecamera si avvicina al corpo di Ekna tanto che, per veder davanti, il suo cranio che già è lucido diventa pure trasparente. Ogni tanto la telecamera cela completamente il guardiano; ciò accade soprattutto quando si dirige il monaco dietro un angolo e poi lo si ferma; l'angolo non diventa trasparente e, non essendoci la possibilità di comandare in alcun modo la telecamera, dovete muovervi parecchio alla cieca prima di rivedere il vostro personaggio.

Le **animazioni** sono saldate fra di loro in modo precario, e il movimento non sembra affatto umano: siamo distanti anni luce dalla naturalezza dei movimenti degli irraggiungibili **Lara Croft** e **Solid Snake**. Noterete questo non appena il monaco si muove: dal passaggio alla situazione statica (in cui le braccia sono incrociate davanti al petto) a quella motoria, gli arti superiori subiscono un affatto fluido e innaturale spostamento non saldato da animazioni continue. Infine, spesso il gioco è tanto buio da non vedere a un palmo dal vostro naso e, come un cieco in un'orgia, vi farete strada tastando.

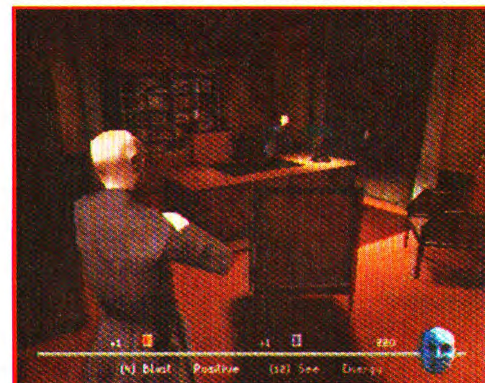
CHE TERRORE, QUANDO HO VISTO LA MAPPA

Di primo impatto, la consultazione della mappa vi provocherà delle irrefrenabili pulsioni a restituire al mondo per via orale la cena del giorno prima. Le locazioni sono troppo grandi e sono indistinguibili tra loro se non per l'indicazione del nome di quella in cui vi trovate in quel momento, così da non riuscire a distinguerle. Peraltro, ciò che è davvero inspiegabile, la visualizzazione della mappa occupa solo la metà dello schermo, e questo svantaggia un'efficace consultazione. Poi, dopo aver capito come effettuare lo zoom (con X e Quadrato) e dopo aver verificato che vengono indicati i punti ancora inesplorati, mi sono ricreduto un po'; comunque, l'utilizzo di questo fondamentale strumento resta ostico.





In ogni momento del gioco vi sarà possibile aprire una porta, dietro la quale si cela una nuova stanza, spesso strategica.



La grafica di The Guardian of Darkness non è di livello assoluto, anche se alcune animazioni regalano qualche soddisfazione.



In basso a destra il volto di Ekna indica quanta energia vitale vi rimane.

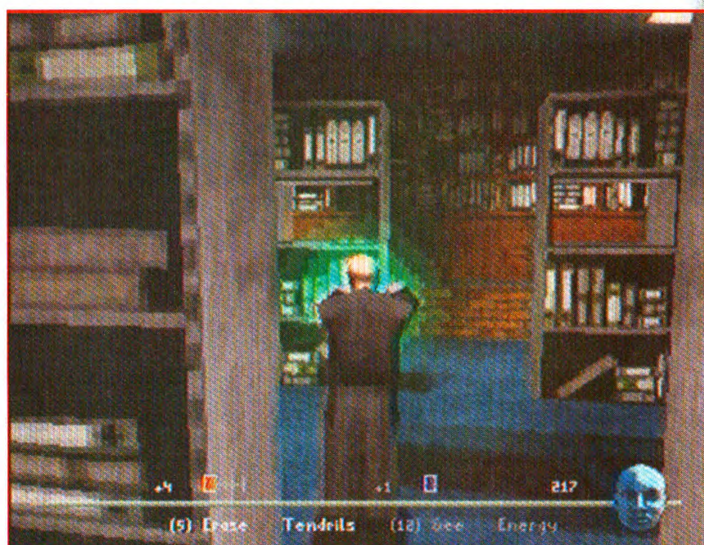
basate sull'uso dei poteri magici. Tenete comunque presente che si tratta di un titolo arcade: gli enigmi sono poco complessi, al punto che persino Mercuzio (il mio unico neurone, l'isolato abitante della mia calotta cranica perennemente ammalato di solitudine), durante le sessioni di prova, è rimasto in disparte rigirandosi i pollici e lamentandosi perché non sapeva cosa fare. La bella trama e l'affascinante scontro con forze paranormali creano una bella atmosfera, che invoglia il giocatore ad affrontare le **dieci missioni** proposte. Insomma, si tratta di un prodotto con molti pregi e alcuni difetti oggettivamente pesanti, che tuttavia possono passare in secondo piano; dategli un'occhiata, perché potrebbe prendervi parecchio.

DATEMI UNA "F", DATEMI UNA "L", DATEMI UNA "A", DATEMI UNA "V", DATEMI UNA "I", DATEMI UNA "A"

Quando penso a Iaia mi viene il buon umore uguale uguale a quando, di un gioco, devo descrivere gli aspetti positivi. L'elenco dei pregi parte dalla **grafica**: ebbene sì, accanto a diversi difetti la cosmesi presenta un ben più alto numero di pregi. La prima cosa che balza all'occhio è la **dimensione** dei personaggi: il sacerdote in primo piano è sia grosso (per quanto riguarda la dimensione) che massiccio (per quanto riguarda la forma). La seconda cosa è la cura nella **ricostruzione degli ambienti**: i colori sono davvero fotorealistici e tutte le locazioni sono credibili perché dotate di molti particolari dettagliatissimi. La grafica che accompagna le magie è molto bella e originale, costituita da suggestivi, spettacolari **effetti di luce**.

SIC RES STANTIBUS...

Le altre cose positive che **Guardian of Darkness** può vantare riguardano l'**impianto di gioco**, costituito da un solido gameplay basato su fasi non molto arcade in cui interagite con ambienti e oggetti, e altre concitate sezioni di combattimento sempre



Le animazioni relative al lancio di un incantesimo sono molto curate, come lo sono gli effetti grafici legati al medesimo.

CHI MI HA FATTO LE CARTE MI HA CHIAMATO VINCENTE

Le magie si dividono in due: quelle "medium", che servono per le indagini circa la natura e le intenzioni delle entità occulte, e quelle "warrior", tramite le quali si combatte con gli spettri.





MAGIE MEDIUM
Sense spirit: permette di avvertire la presenza di uno spirito.
See energy: mostra eventuali "Tendrils", ovvero agenti per il cui tramite uno spirito potente occupa una zona distante da lui.
See spirit: per vedere uno spirito invisibile.
Trance: per scoprire la natura di un'entità spiritica.
Esorcism: per liberare una persona o un oggetto dall'influsso del male.

MAGIE WARRIOR
Call spirit: per evocare uno spirito di media forza.
Call entity: per evocare uno spirito molto potente.
Blast positive: attacco classico, la cui intensità conta dodici livelli.
Send: per inviare energia a qualcuno.
Erase Tendrils: per eliminare i Tendrils.
Repell energy: protegge contro gli attacchi nemici.
Drain: per recuperare l'energia contenuta in un luogo.
Telekinetic blast: per eliminare gli spiriti spettrali.
Telekinetic manipulation: per manipolare gli oggetti.
Heal: sfrutta un po' di energia per recuperare la forza vitale.

Con X utilizzate il sortilegio selezionato. Per scegliere le magie utilizzate L1 e R1; la pressione ripetuta del pulsante vi permette di scegliere tra i vari poteri a disposizione. Anche una serie di oggetti (rinvenibili nelle varie locazioni del gioco) può aiutare a combattere contro le forze del male.

STRESS VISIVO?

LETTURA

TV

STUDIO

LUCI
ABBAGLIANTI

COMPUTER

OcchiVit Giuliani® *Retard*
Il "salva-stress" della vista

SE IL PROBLEMA E'...	ALLORA SI TRATTA DI...
Affaticamento della vista. **Difficoltà di percezione dei dettagli e del contrasto dei colori.** **Sensazione di abbagliamento al variare dello stimolo luminoso (passaggi buio-luce-buio).**	**Proteggere l'occhio dal continuo attacco dei Radicali Liberi che possono logorarne le strutture fino a danneggiare la qualità della percezione visiva.** **Fornire alle strutture oculari nutrienti specifici (il cui consumo aumenta sotto stress) utili per una buona efficienza della vista (es. Luteina).**

CHIEDI AL TUO FARMACISTA



OcchiVit Giuliani *Retard* (formula a "rilascio prolungato") contribuisce a proteggere l'occhio per 8 - 12 ore dallo **stress visivo** (sforzi prolungati e/o fonti di luce intensa che moltiplicano e rendono più dannosa l'azione dei Radicali Liberi). Una capsula di **OcchiVit Giuliani *Retard*,** da prendersi al bisogno, contiene - oltre a Mirtillo nero, Vitamine e Minerali anti-Radicali Liberi - anche la preziosa **Luteina**. La sua formula completa, quindi, permette di proteggere costantemente i nostri occhi ed aiuta a mantenere nel tempo una buona funzionalità visiva.





Una capsula contiene: Vitamina C, Vitamina E, beta-Carotene, Rame, Zinco, Manganese, Selenio, Luteina ed estratto di Mirtillo nero.

Platinum, la scelta vincente

DI CHRISTIAN PETTINI

Sono ormai un numero nutrito di titoli. La maggior parte sono stati degli autentici best sellers degli anni scorsi. E ora, riproposti all'interno della linea Platinum, costano la metà. Consigli e suggerimenti per un acquisto con i fiocchi.



"PLATINUM" è il nome della linea di giochi a metà prezzo lanciata dalla **Sony** qualche tempo fa. Per poter essere pubblicato in linea economica, il prodotto deve rispondere a due requisiti: non deve essere recentissimo e deve essere stato un successo. La prima caratteristica serve per evitare di perdere vendite "a prezzo pieno", la seconda fa in modo che ogni titolo della linea Platinum sia interessante. In realtà, col tempo, i giochi con la costa argentata (tale è il look che contraddistingue le uscite budget) hanno conosciuto un successo di vendita strepitoso, superiore senz'altro alle aspettative, anche a quelle più rosee.

1998, ANNO DI PLATINO

La linea **Platinum** è nata oltre due anni fa, presentando titoli come **Ridge Racer**, **Air Combat**, il primo **Tekken**; tutti giochi nati di fatto con la console e oggi, francamente, un po' superati. Intendiamoci: nessuno disconosce il valore storico di queste produzioni, ma i titoli di seconda e terza generazione hanno innalzato il livello medio dell'offerta PSX e quindi la qualità relativa dei primi giochi usciti in linea budget appare, agli occhi di chi ha visto **Wip3out** e **Syphon Filter**, decisamente bassa. Invece, da qualche mese a questa parte, le uscite Platinum riguardano giochi che riescono a reggere il confronto con le ultime produzioni; anzi, in alcuni casi il titolo Platinum del mese è il miglior gioco acquistabile sotto tutti i punti di vista. Il pensiero va a **Gran Turismo**, a **Final Fantasy VII** e ai recenti **Resident Evil 2** e **Tekken 3**: di fatto, sono disponibili a metà prezzo quasi tutti i giochi di serie "A" e mancano all'appello soltanto le uscite più recenti (**V-Rally 2**, **Driver**, **Metal Gear Solid**).



TRANQUILLI, TUTTO COME L'ORIGINALE... O QUASI

Oltre alla costa argentata e al look del supporto che è più povero (infatti i CD non sono più picture e hanno un look molto morigerato), i prodotti sono assolutamente identici agli originali usciti a prezzo pieno: stessa manualistica e, ovviamente, assoluta aderenza alla prima uscita. Non è infrequente sentire, nei negozi di videogiochi, domande tipo: *"Ma ci sono tutti i livelli? Non è che, se lo pago meno, mancano le piste?"*. Tranquilli, il gioco è identico al 101% a quello che veniva venduto a prezzo pieno. Anzi! Sorpresa delle sorprese, in rari casi un prodotto Platinum si arricchisce di nuove e interessanti feature. Per esempio (quel gran giocone che è) **TOCA**, di casa **Codemasters**, in versione Platinum è compatibile con il **Dual Shock**: la versione a prezzo pieno prevedeva l'uso degli stick digitali ma (essendo le vibrazioni una feature riservata, al tempo, ai soli giocatori con gli occhi a mandorla) i pad europei non tremavano. Ebbene, la versione Platinum è arricchita da un'efficace, totale implementazione di tutte le possibilità offerte dal pad Sony e quindi, in seguito a un contatto, tremeranno le braccia di tutti coloro che - bravi! - hanno comprato la versione Platinum del TOCA Codemasters. Chissà che **Wip3out Platinum** non abbia un'opzione per il gioco in link...

UNA GUIDA PER COMPRARE BENE

Questo articolo si propone di essere una guida completa ed esauriente del software uscito in versione economica, e vuole guidare l'utente all'acquisto più indicato; per questa ragione il voto non esprime un giudizio globale ma è un indice di convenienza. Nasce in questo periodo per la vicinanza con il Natale (accompagnare **Dino Crisis** con **Micromachines** è cosa buona e giusta...) e anche perché, in questo periodo, il peso dei titoli Platinum è davvero poderoso. Per questa ragione, non siete davanti a un "Wanted Platinum" ma a una guida che vi accompagnerà nella scelta migliore, e le proposte di acquisti sono costruite secondo i gusti di ciascuno.



IL FATTORE CONVENIENZA E I SUOI AMICI

Le mini-recensioni che accompagnano questo speciale non si limitano a descrivere analiticamente il prodotto, ma forniscono anche una voce ben nota a chi legge le recensioni **'Classic'**: il famigerato **"Fattore convenienza"**. Tale numero è un globale normale, ponderato con due altri indici: uno che valuta la convenienza economica (e che tende sempre a innalzare il globale, ovviamente) e un altro (che invece solitamente abbassa il voto finale) che invece tiene in considerazione il valore di un prodotto.



SON BOTTE DA ORBI: IL MEGLIO DEL PICCHIADURO... PIÙ DURO!

Le botte: ecco i consigli per menarsi spendendo poco. In questa pagina ci sono quattro indicazioni per comprare a pochi soldi il beat'em up migliore. La Namco, con tre titoli, fa la parte del leone. Ma non manca il primo coraggioso picchiaduro poligonale per PlayStation, che uscì quasi in contemporanea con la console: Toshinden stupì tutti quando uscì, ma anche oggi ha, nella giocabilità immediata, un valido motivo di interesse.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3



Fattore convenienza **73**

Lo storico picchiabestia poligonale della Takara impressionò per la grafica e la velocità, che celavano una giocabilità convincente basata su combattimenti armati. Oggi la grafica che stupì appare invece decisamente datata e povera, pixellosa e dotata di texture poco definite, soprattutto priva di effetti speciali. Ma è rimasta la giocabilità immediata e interessante che ne fa un titoletto godibile.

• Perché comprare Battle Arena Toshinden: per il valore storico, la giocabilità immediata, la discreta profondità di gioco.







SOUL BLADE



Fattore convenienza **92**

Namco si conferma regina nel campo dei picchiaduro poligonali con questo beat'em up i cui scontri sono basati sull'utilizzo di armi. La grafica è in alta risoluzione e appare realmente splendida, a partire dall'introduzione che è sicuramente la migliore mai vista su PlayStation. Nelle arene di gioco i combattenti armati si scambiano zaccagnate pericolosissime finché uno dei due non termina l'energia vitale MA, opzione superlativa. Chi gioca troppo sulla difensiva (a proposito, ciò che può non piacere: la parata si effettua premendo un tasto) alla lunga viene punito: c'è una barra che cala ogni volta che si effettua una parata e quando raggiunge lo zero si perde l'arma. La sensazione di violenza, cattiveria e pericolo che è data dal gioco è davvero totale e coinvolge molto il giocatore. C'è un interessante Story Mode grazie al quale si possono vincere nuove armi che differiscono per efficacia, peso (che rende le mosse più lente), maneggevolezza ecc., ciò che è il massimo per i giocatori molto tecnici. Belle mosse, belle modalità, bei personaggi: il miglior picchiaduro armato disponibile per PlayStation, sicuramente!

• Perché comprare Soul Blade: per la grafica, i (pur pochi) personaggi interessanti, la tecnicità dovuta all'uso delle armi, la velocità, il divertimento.



TEKKEN 2



Fattore convenienza **92**

La Namco ha prodotto questo secondo episodio della famosa serie di picchiaduro dopo aver analizzato bene il primo. Ecco dunque un titolo che lima le imperfezioni del capitolo precedente e risplende con la sua grafica dettagliata e particolare, raffigurante personaggi con poligoni squadrati che conferiscono all'estetica un tratto molto particolare e accattivante. La giocabilità è ricchissima, molto profonda grazie alle mosse e alle combo, e inoltre è decisamente immediata per merito della configurazione del pad: quattro tasti per sferrare colpi con i quattro arti del corpo. Moltissimi lottatori, ognuno dotato di un set di mosse precipuo, chiudono la cornice di un gioco decisamente vincente e straconsigliato a tutti. Un vero hit.

• Perché comprare Tekken 2: per la giocabilità immediata; per la longevità basata su una profondità di gioco che si svela a poco a poco; per la grafica dettagliata e veloce; per la potenza che esprime.







TEKKEN 3



Fattore convenienza **95**

Il terzo Tekken è un capolavoro incredibile, che si stacca completamente dalle due precedenti uscite mantenendo solo il sistema di controllo basato su quattro tasti che comandano i pugni destro e sinistro e i calci, anche loro sferrati con gli arti destro e sinistro. La grafica è stata totalmente rinnovata e ora i combattenti sono realistici al massimo, ricchi di texture dettagliatissime. I movimenti sono fluidi e convincenti e i colpi che vengono dati sembra proprio che facciano molto male, grazie agli effetti audio e video che li accompagnano. Il gioco è molto tecnico e si impara piano piano, anche perché è necessario comprendere e sfruttare la reale tridimensionalità dell'area di gioco. I personaggi sono moltissimi, ognuno ha mosse diverse e spettacolari ma soprattutto tutti offrono diversi stili che andranno scelti in base alle preferenze di ciascuno. Un gioco incredibilmente bello, che non dovrebbe mancare in una collezione che si rispetti. Soprattutto, non a questo prezzo!

• Perché comprare Tekken 3: per tutto: la grafica, la longevità, i personaggi, soprattutto la giocabilità e il divertimento sia in single match che in multiplayer, la profondità, la fedeltà alla controparte da sala. È un gioco che non stanca mai...







TUTTI IN PISTA: UN GIRO TRA LE SIMULAZIONI DI GUIDA

Per tutti quelli che hanno comprato la PlayStation per godere di perfette simulazioni di guida che restituissero il feeling di una guida vera, ecco sei consigli per spendere poco e portarsi a casa un valido simulatore. I migliori giochi del genere ci sono tutti: Sua Altezza Serenissima Gran Turismo, il miglior gioco di Formula Uno, il grande e tostissimo TOCA e il racing Codemasters dedicato ai rally. E non manca l'interessantissimo Porsche Challenge che mette l'utente alla guida del modello di punta della celebre casa tedesca. Una manna per tutti i piloti in cerca di intense, economiche emozioni!

COLIN McRAE RALLY

Fattore convenienza **93**



La miglior simulazione di rally disponibile per PlayStation! Tutte le vetture del mondiale sono riprodotte perfettamente (grazie alla scansione tridimensionale) e appaiono incredibilmente simili alle controparti reali. Anche il modello di guida, fatto tutto di derapate, sgommate e controsterzate, è realistico ma insieme è anche incredibilmente coinvolgente. Ci sono molte ambientazioni diverse che, grazie ai loro precipui tipi di terreno, richiedono un approccio di guida realmente differente. Purtroppo alcune di queste, particolarmente ricche di dettagli, clippano in modo un po' fastidioso. Le gare, come nei veri rally, si svolgono in solitaria e la sfida con gli avversari è sempre sui tempi. Ci sono molti campionati di difficoltà crescente ma, come dicevo nella recensione apparsa sul numero di Agosto, al livello Hard è davvero molto duro. Questo alza il livello di sfida e di coinvolgimento ma alcuni di voi, decisi a massacrare il gioco, potrebbero trovare stressante il non potersi permettere nemmeno un errore.



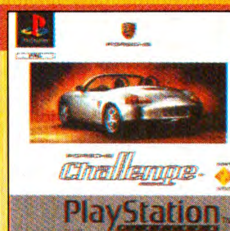
• Perché comprare Colin McRae Rally: perché è il miglior gioco di rally, realistico e difficile. Un gioco per veri "duri"!





PORSCHE CHALLENGE

Fattore convenienza **84**





Si tratta di un sorprendente simulatore che mette l'utente alla guida della miglior Porsche disponibile attualmente sul mercato, la Boxster. La riproduzione della vettura è semplicemente sorprendente: molti poligoni solidi e ben arrotondati ricostruiscono un modello realmente convincente. Le piste sono dodici, ambientate in quattro località differenti. Inizialmente sono disponibili solo quattro piste appartenenti a ognuna delle localizzazioni concesse, ma proseguendo nelle competizioni è possibile aprire altri pezzi dei medesimi circuiti; ma si tratta di sezioni talmente differenziate da costituire veri e propri tracciati indipendenti. Sono riprodotte perfettamente le reali caratteristiche della Boxster; è replicato poligonalmente persino il circuito di prova su cui piloti e ingegneri lavorano per collaudare le varie Porsche! Per fortuna, il rigore simulativo non rovina la giocabilità: questo Porsche Challenge è anche molto divertente da giocare! Anche in due lo split screen, per una volta, funziona a dovere. L'unico limite di questo gioco è la presenza di una sola macchina (bella finché volete, ma comunque ugnola), e anche i tracciati sono poco vari: la longevità purtroppo risente di queste limitazioni.

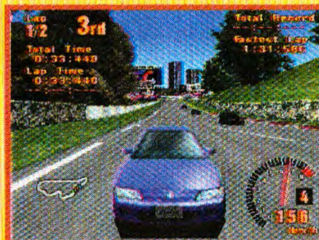




• Perché comprare Porsche Challenge: per la bellezza della macchina riprodotta; per il fascino della marca; per la bellezza della grafica e la giocabilità immediata e appagante.

GRAN TURISMO

Fattore convenienza **95**



Uno dei migliori giochi in assoluto mai usciti per PlayStation, un vero campione. Il primo impatto e la prova del tempo hanno sancito chiaramente questa verità: Gran Turismo è il miglior simulatore di guida ma anche un gioco eccezionale in senso assoluto. Otto tracciati e oltre cento macchine (tutte repliche fedeli di famosi modelli realmente prodotti da alcuni dei più famosi costruttori mondiali), ciascuna con il suo look e, soprattutto, con le molte caratteristiche che il miglior motore di gioco mai visto gestisce con assoluto realismo. Accelerazione, tenuta, comportamento in curva come in salita, velocità, ma anche aderenza, giri del motore, stabilità: non solo tutto è reale e realistico, ma è anche modificabile. Comprando upgrade è possibile migliorare le prestazioni e influire sul comportamento della vettura: più tenuta, maggiore accelerazione, più potenza, diversa aderenza ecc. Molti tornei, time trial, modalità a due, un'opzione di replay che, sebbene accessoria, è davvero spettacolare (starete ore a rivedere le vostre performances migliori), nello spettacolo di una risoluzione convincente e di routine di illuminazione ambientale che hanno fatto epoca.



• Perché comprare Gran Turismo: per la bellezza della riproduzione delle macchine e la possibilità di comprare pezzi migliori e settarle; per il realismo della simulazione, il divertimento e la soddisfazione che si trae dal CD; per il replay; per la longevità... PERCHÉ È IL MIGLIORE!



TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Fattore convenienza 87

Prima del meraviglioso Colin McRae Rally (e dopo un altro super-hit, anch'esso disponibile in versione Platinum: Micromachines), i grandi della Codemasters hanno realizzato questa simulazione del campionato britannico. La fedeltà del modello di guida, delle vetture e delle piste ufficiali, è davvero assoluto. Persino troppo: la simulazione è così oltranzista da risultare un filo difficile per i piloti virtuali meno imbruttiti. Ma i duri (che devono davvero benedire i Codemasters) hanno una simulazione completa e complessa, stimolante e "cattiva" al punto giusto. La grafica, purtroppo, è solamente discreta: le macchine sono ben riprodotte ma le texture della pista sono povere e scarsamente definite. Anche la risoluzione è insoddisfacente e i pixel si notano in modo eccessivo. Una particolarità: nella versione Platinum è implementato il supporto per il dual shock, sia gli stick analogici che le vibrazioni, e restituiscono al giocatore un feeling di guida ancor più realistico e coinvolgente.

• Perché comprare TOCA Touring Cars: per gli amanti del campionato britannico; per i piloti virtuali realmente in gamba; per chi non si ferma all'estetica ma bada alla sostanza.

V-RALLY

Fattore convenienza 88

V-Rally è stato il primo gioco di rally disponibile per PlayStation; lanciò alla stragrande questo sottogenere inesistente sulla grigia console Sony. I vari cloni e lo stesso seguito (il recente V-Rally 2) avrebbero migliorato questo, che comunque ha il merito di aver portato su Play un genere che gli utenti Sony non avevano e invidiavano ai possessori di Saturn. Ma il qui presente ha anche avuto un altro merito: è stato il primo gioco di guida di seconda generazione a introdurre seriamente la riproduzione di modelli realmente esistenti di autovetture, e inoltre possiede un grande numero di tracciati (oltre quaranta) dislocati in otto diverse parti del mondo. Le molte modalità presenti aumentano la longevità: è possibile disputare un gran numero di competizioni, tornei e campionati.
In realtà il gioco è longevo grazie soprattutto alla varietà dei tracciati e di modelli di macchine. Il modello di guida è abbastanza arcade, sebbene le reazioni delle vetture siano realistiche; comunque, è soprattutto divertente. Il livello di sfida è adeguato: la curva di difficoltà è ben calibrata ed è in grado di soddisfare qualunque utenza.

• Perché comprare V-Rally: perché ha un modello di guida semplice e divertente; per l'ottima opzione a due; per il feeling di guida dato anche dalla eccellente implementazione dei tanti dispositivi dedicati.

FORMULA 1 '97

Fattore convenienza 88

La versione del 1997 del famoso simulatore Psygnosis ispirato alla Formula Uno è un gioco che presenta a tutt'oggi molte caratteristiche che lo pongono al vertice della categoria dei simulatori di monoposto. La grafica, la cui alta risoluzione stupì tutti, è un po' imprecisa: non si verificano (miracolosamente) fenomeni di pop-up o bad clipping, ma ogni tanto spariscono poligoni e la pista spesso sfarfalla. Il modello di guida è settabile tramite il livello di difficoltà: tanto più questo è alto, tanto più la simulazione è accurata e dura da governare. Il prodotto è molto curato: una prova è costituita dalla grafica in sovrimpressione, che replica perfettamente l'aspetto di quella che si vede durante i Gran Premi in televisione. L'audio è curato in modo decisamente soddisfacente: il rombo dei motori è molto realistico e fedele, mentre il commento audio, affidato ad Andrea De Adamich, non è molto pertinente ma svolge abbastanza bene il suo lavoro e aumenta l'aspetto televisivo del tutto. Le statistiche, le scuderie, le macchine (dal punto di vista estetico ma anche prestazionale) e i piloti sono aggiornati alla stagione del 1997; questo rende il prodotto meno coinvolgente dei più recenti concorrenti, dei quali nessuno può vantare però la bellezza e soprattutto il divertimento che questo prodotto è in grado di regalare.

• Perché comprare Formula 1 '97: sebbene potrebbe non esser molto coinvolgente competere con scuderie e piloti di due anni fa, la simulazione è accurata e realistica ed è sicuramente il miglior gioco di Formula 1 disponibile.

SONO IO O CHI? LE AVVENTURE IN PRIMA/TERZA PERSONA

In queste due pagine si parla dei giochi "seri", indicati per l'utenza che ama piazzarsi davanti alla PlayStation e "impersonare" qualcuno, piuttosto che giocare. Abbiamo quindi le avventure (sia arcade come Tomb Raider e l'illustre suo predecessore Fade to Black, sia classiche come i Resident Evil) e i giochi di ruolo. Ma non manca, e come poteva quando si parla di giochi seri? anche il film interattivo per eccellenza, G-Police. Sono tutti giochi che richiedono manovalanza alta e bassa, ovvero abilità con il pad e ragionamento. Inoltre, questa è la categoria in cui compaiono i prodotti che, se non ci fosse stata la PlayStation (con le sue capacità e la sua audience), non sarebbero mai esistiti.

FADE TO BLACK

Fattore convenienza **84**



Lara Croft chiama "nonnino" Konrad, il protagonista di questo gioco. Non perché ci sia un legame di parentela tra i due, ma perché Tomb Raider deve molto a questo gioco, che presenta un gameplay molto simile. Si tratta di un'avventura arcade tridimensionale che riprende meccanica e trama da Flashback, un prodotto 2D per le macchine a sedici bit. Konrad si trova in una base aliena dalla quale deve fuggire; la trama si dipana mentre il protagonista si muove, esplora e combatte. L'aspetto è abbastanza suggestivo ma puzza di naftalina; la trama, la profondità e la giocabilità sono, comunque, proprio degne.





• Perché comprare Fade to Black: per la sostanza celata sotto una forma abbastanza amara; per la longevità; per la bella trama; per il gameplay moderno.

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

Fattore convenienza **93**

Con Resident Evil la Capcom ha di fatto inventato un genere nuovo, perfetto per una console come la PlayStation, sia per le capacità della macchina che per il pubblico medio che ha. Si tratta di un'avventura in cui il controllo è diretto sul personaggio, e questo ha permesso l'inserimento di sezioni arcade. Il gameplay, ormai noto, tre anni fa costituì un'autentica novità. La grafica è composta da schermate fisse il cui taglio, cinematografico, rende tutto molto coinvolgente. La trama vede un agente speciale chiuso in una magione infestata da zombi, e la trama si dipana col procedere dell'azione, che si svolge raccogliendo oggetti e interagendo con l'ambiente. La presenza degli zombi rende l'atmosfera molto paurosa, e infatti il giocatore è costantemente sulla corda, in tensione come se stesse vedendo un film di Dario Argento. La versione "Director's Cut" di Resident Evil, qui recensita, contiene la versione originale, ma c'è anche un'altra versione "enhanced", diciamo così, con nuove locazioni, altri tagli e feature supplementari. E' davvero un gioco spaziale, assolutamente consigliato a chi ama i giochi seri.

• Perché comprare Resident Evil Director's Cut: per la trama, l'immersività, la paura che si prova giocando; il gameplay particolare di avventura; la grafica particolare e bellissima.

FINAL FANTASY VII

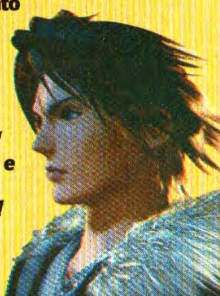
Fattore convenienza **95**



Il gioco dei giochi moltiplicato per trecentosettanta-cinquemila. Insieme a Gran Turismo e a Resident Evil, il prodotto "serio" per Play è Final Fantasy VII. In un futuro lontano, una mega-corporazione sta succhiando l'energia vitale di un pianeta per i suoi loschi piani e voi dovete impedire che ciò accada. Dietro la trama semplice si cela un prodotto fenomenale: si tratta di un gioco di ruolo, ovvero uno di quelli in cui le azioni sono determinate dalle caratteristiche del personaggio e l'esito è spesso legato alla gestione di armi, oggetti e capacità (che si accrescono). Questa sezione di gestione del party è curatissima e dà al prodotto una complessità e una profondità impareggiabili. Il gameplay è basato su fasi di esplorazione e ricerca molto ben congegnate, in cui si innestano le interazioni con i PNG (Personaggi Non Giocanti). Queste consistono in dialoghi oppure combattimenti, e la sezione degli scontri è molto interessante grazie al numero di opzioni e di variabili ma anche per merito della spettacolarità. Si tratta di un prodotto che non può essere esaurito in poche righe e la recensione apparsa sul numero di Settembre ha solo scalfito la superficie di quello che può essere considerato un piccolo mondo vivente e pulsante all'interno dell'Emotion Console, la PlayStation. Il numero alla voce "fattore convenienza" è abbastanza ridicolo per un gioco come questo, la cui bellezza è tale da ridimensionare quasi tutti gli altri giochi che abbiamo visto, ai quali non può essere accostato per manifesta superiorità. Sta su un altro pianeta, punto e basta.



• Perché comprare Final Fantasy VII: perché è un mondo vivo e vero; per la profondità, per la trama degna di un capolavoro del cinema; per il divertimento e il coinvolgimento emotivo profondo; per la grafica e il sonoro; per la bellezza artistica delle locazioni; perché sì e basta!



G-POLICE

Fattore convenienza **89**



G-Police si apre con una sequenza animata mozzafiato che introduce il giocatore nell'atmosfera del gioco. Siete un pilota di una forza di polizia che agisce su una luna, e state indagando sulla morte di vostra sorella, scomparsa in circostanze misteriose proprio per le ricerche che svolgeva come membro, anche lei, della Governement Police. La trama procede quando superate le missioni; il gameplay di questo gioco si concreta nel pilotaggio dell'Havoc, l'elicottero a bordo del quale inseguite i nemici e li abbattete; in realtà le missioni sono più articolate. Si tratta di un prodotto molto serio, un vero film interattivo coinvolgente e profondo. La grafica delle fasi giocate è molto buona e la città tridimensionale è ricostruita con superba efficacia; la qualità delle sequenze animate è persino superiore. La giocabilità è molto buona, ma purtroppo il livello di difficoltà è un po' troppo elevato.



• Perché comprare G-Police: per la serietà e la profondità; per la qualità della grafica; per l'atmosfera immersiva; per la bellezza delle fasi giocate.



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN

Fattore convenienza **78**

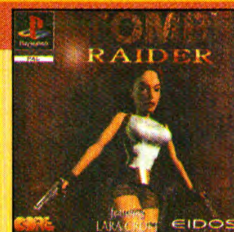
Un gioco di ruolo di stampo classico nella struttura, ma che presenta un'interessante ambientazione offrendo la possibilità di impersonare un "cattivo": un vampiro assetato di sangue e vendetta verso chi lo ha ridotto in questo stato. Il giocatore incarna Kain, che si muove in un mondo bidimensionale rappresentato con una grafica efficace, cupa e livida. Il gioco procede con un ritmo abbastanza lento ma presenta molte trovate azzeccate che discendono dall'ambientazione affascinante. Un buon titolo, comunque, adatto a chi ama i GDR classici.

• Perché comprare Legacy of Kain: Blood Omen: per la trama interessante, le atmosfere in perfetto stile "Dracula" (il film di Coppola), il gameplay classico.





TOMB RAIDER



Fattore convenienza **94**

Non me ne frega una benemerita ceppa: con il sicuro appoggio del grande Pitone, lo dico e lo ribadisco: il migliore dei tre Tomb Raider è questo, seguito a ruota dal secondo episodio e poi (ben distante) dal terzo. E quindi gli dò il voto che dico io e lo spazio che voglio. Scusate l'imperio, ma il Tomb migliore, per gameplay e atmosfera, è questo. Questa è la vera avventura dinamica, basata sull'abilità con i salti e sulla ricerca nei complessi e intelligenti livelli. Impersonate l'archeologa Lara Croft che affronta sedici lunghissimi stage ricchi di trappole da evitare grazie alle abilità concesse dai game designers. Il gioco, che prende molto da Fade to Black in termini di implementazione delle azioni effettuabili, in realtà ricalca il gameplay di un hit storico bidimensionale, Prince of Persia. La giocabilità è notevolissima e, dopo aver masterizzato le tante mosse effettuabili con il pad, il controllo su Lara diventerà facilissimo e immediato grazie alla perfetta risposta ai comandi. Un grande classico, qualcosa di nuovo e grandioso nell'àmbito del panorama PlayStation.

• Perché comprare Tomb Raider: per la dinamica e la giocabilità eccezionali; per la grafica e per l'intelligenza dei livelli; (ovviamente) per il fascino della protagonista!





RESIDENT EVIL 2



Fattore convenienza **94**

Un grande sequel, anzi grandissimo: la bellezza di Resident Evil 2 è tale da eguagliare il prequel dal punto di vista della forza dirompente e rivoluzionaria con cui ha scosso il mondo dei videogiochi; ciò che di solito non succede, e non è successa, con la seconda puntata delle avventure di Lara Croft. L'orrore conosciuto nel Resident Primo è dilatato oltre ogni limite, e ora si estende a un'intera cittadina. Il gameplay è rimasto invariato, se si eccettua l'accento che questo Due ha preferito porre sui combattimenti, semplificando gli enigmi. La giocabilità è comunque sullo stesso livello, l'interfaccia è rimasta invariata e anche i comandi sono gli stessi: chi conosce il primo episodio comincerà a giocare questo seguito fin da subito. La grafica è bellissima; l'ambientazione cittadina ha permesso ai grafici di sbizzarrirsi, e il risultato sono schermate ricchissime di dettagli, incredibilmente realistiche. Inoltre, il gioco è diverso a seconda che si interpreti Chris o Leon, ed è anche possibile rigiocare un'avventura diversa ottenendo un punteggio alto (legato al punteggio, al numero di salvataggi ecc.). Capolavoro.

• Perché comprare Resident Evil 2: per provare paura; per il gameplay, la longevità, la grafica spettacolare e dettagliatissima; per la trama avvincente.





TOMB RAIDER 2



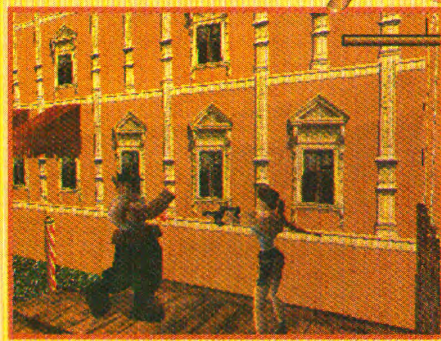
Fattore convenienza **92**

La seconda puntata delle avventure di Lara Croft è un ottimo gioco; confermo quanto detto in sede di recensione del primo episodio: questo seguito è peggiore, ma rimane comunque un titolo superiore alla stragrande maggioranza dei concorrenti. Le ambientazioni sono meno anonime e più ispirate, ma lo sviluppo dei livelli è meno intrigante; le conseguenze dirette le sconta la dinamica di gioco. Infatti le fasi di esplorazione sono meno sviluppate e l'accento è posto sugli scontri a fuoco con i numerosi nemici, decisamente impegnativi. Il gioco comunque rimane sostanzialmente un'avventura, dotato di una grande grafica e di un indiscutibile fascino. Soprattutto quello di Lara...

• Perché comprare Tomb Raider 2: per il gameplay interessante basato su azione e avventura; per la grafica e le anbientazioni varie e interessanti; per la 'coda' animata di Lara.







Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2, fino a 8 con Multitap**
Blocchi memoria: **2-8**
Compatibilità: **Dual Shock (manopola e vibrazioni), Multitap**

DI LUCIO PROSPERI

FIFA 2000



A favore
- Moltissime opzioni disponibili
- Grande cura di tutti gli elementi di contorno
- Comandi semplici e immediati
- Animazioni dei giocatori curate e realistiche

Contro
- Telecronaca un po' ripetitiva e a volte imprecisa
- È piuttosto semplice fare (e subire) goal

Planet Voto 91



Grafica	9
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	7

Le modalità che mette a disposizione FIFA 2000 sono quelle classiche: amichevole, tornei, stagione regolare e allenamento.

In un mese particolarmente ricco di giochi di calcio, non poteva mancare il classico appuntamento con FIFA, in gran forma per il nuovo millennio. Anche se la concorrezza si è fatta durissima.



Lo stadio si sta lentamente riempiendo in ogni ordine di posti, decine di televisioni sono collegate in diretta per trasmettere l'evento in tutto il mondo, le due squadre sono già schierate in campo, la tensione sembra quasi palpabile... L'arbitro lancia un'occhiata ai suoi due collaboratori e, dopo aver controllato il cronometro, fischia l'inizio della partita...E la folla esplode in un boato d'entusiasmo!

CALCIO D'INIZIO

Grazie alla nuova fatica della **Electronic Arts** anche voi potrete sentirvi protagonisti dello spettacolo che il calcio riesce a regalare, conducendo la vostra squadra del cuore ai più grandi successi in patria o in campo internazionale.
In questa nuova versione di **FIFA** è stata, infatti, inclusa una modalità denominata "stagione" grazie alla quale potrete disputare sia il campionato sia le coppe europee (sempre che la squadra prescelta abbia acquisito nella realtà il diritto a parteciparvi), lottando per i massimi traguardi senza mai perdere di vista la zona bassa della classifica.
Sono state incluse tutte le formazioni dei **18** più importanti campionati del mondo (ci sono anche quelle di Corea e Israele...), tutte aggiornate ai primi di settembre (c'è già, per esempio, **Taibi** nel **Manchester Utd**) e oltre 40 Nazionali d'ogni parte del globo (vi attendono spettacolari sfide come **Francia-Brasile** o **Libano-Singapore**: a voi la scelta). Tutti i giocatori sono stati fedelmente riprodotti, a eccezione di

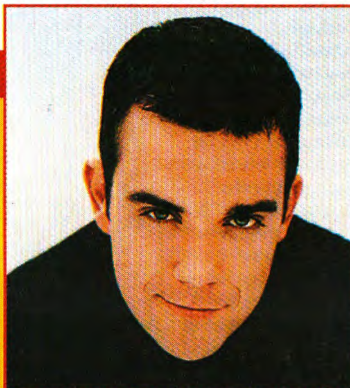


Ecco una bella azione offensiva fermata con grande esperienza (leggi spallata) da un arcigno difensore.



ROBBIE WILLIAMS: CON IL PALLONE CI SA FARE

Tutta la serie di FIFA è sempre stata caratterizzata dalla presenza di una 'canzone guida' molto orecchiabile e, soprattutto, di successo. Quest'anno alla Electronic Arts hanno voluto esagerare, assicurandosi le prestazioni canore di uno dei cantanti attualmente di maggior successo: Robbie Williams.
L'ex membro dei Take That, dopo aver abbandonato il gruppo, ha raggiunto un successo per certi versi ancora superiore; i suoi due album ("Life thru'a Lens" e "I've been Expecting you") hanno venduto più di quattro milioni di copie, mentre ogni suo singolo staziona per settimane ai vertici delle top ten di mezza Europa. Robbie ha composto e registrato "It's Only Us" appositamente per includerlo nella versione di FIFA 2000, anche perché egli stesso si è dichiarato grandissimo fans di questo gioco.
"FIFA è semplicemente il miglior gioco di calcio che ho provato, - ha dichiarato il cantante - ho giocato a tutti gli altri titoli ma nessuno mi ha entusiasmato come quello realizzato dalla EA Sports".
Con questa collaborazione di prestigio i responsabili di FIFA 2000 intendono portare avanti una filosofia di estrema cura di ogni aspetto della produzione di un videogioco, considerando la musica importante quanto la realizzazione tecnica.



UN PO' DI STORIA



Il primo capitolo di FIFA vide la luce su una console ormai cinque anni orsono; la macchina in questione era il Megadrive, e il gioco aveva una grafica incredibile per l'epoca, ma era penalizzato da una giocabilità tutt'altro che eccelsa.
Il primo capitolo a essere programmato su PlayStation, datato 1997, ha subito riscontrato i favori di milioni di giocatori, diventando una delle serie di maggior successo.
A questa sono seguite le due versioni del '98, una denominata "Road to Cup" con la possibilità di disputare tutti i gironi eliminatori dei Campionati Mondiali, e una con la licenza ufficiale di Francia '98, e quella del '99.
Comunque, per maggiori informazioni sui precedenti giochi griffati FIFA vi rimando alla recensione Import di Winning Eleven 4.

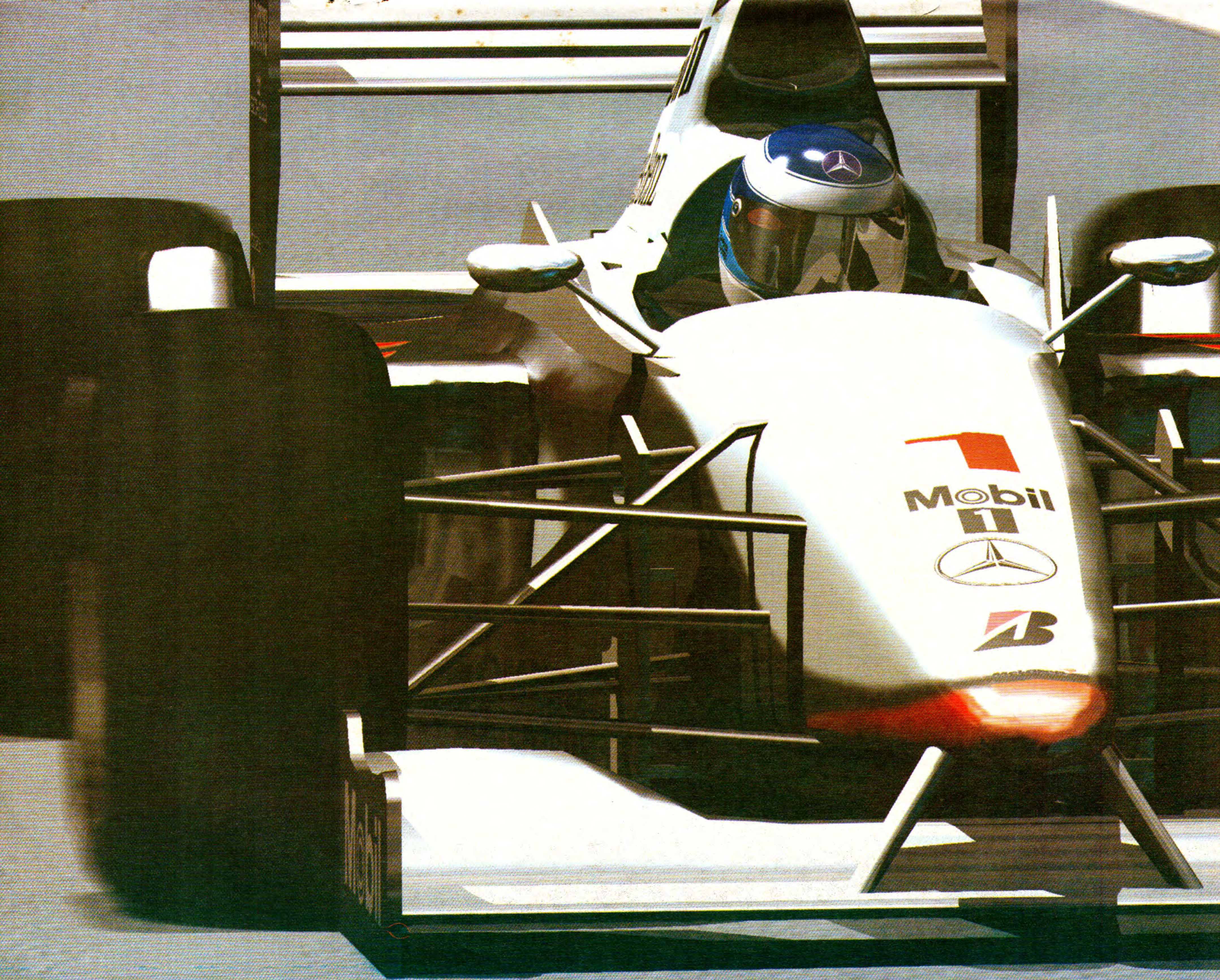




PLANET PLAYSTATION



FORMULA ONE 99


Mobil
1


CTR
CRASH TEAM RACING



Se l'attaccante vede la porta, per il numero uno avversario sono dolori: secondo voi come andrà a finire questa azione?

Ronaldo che, come in passato, è identificato solo dal numero 9... Vi sarà sufficiente rinominarlo, e il gioco sarà fatto! La solita grande cura, elemento che ha sempre contraddistinto la serie, è stata messa nella realizzazione dei calciatori, in modo che siano visivamente riconducibili alla controparte reale, facilitando l'immedesimazione di chi gioca con il proprio campione preferito.

NEGLI SPOGLIATOI

Le opzioni principali sono rimaste sostanzialmente invariate rispetto all'episodio precedente, e offrono la possibilità di disputare **amichevoli** e **tornei**, selezionare la formazione base scegliendone anche la tattica e l'atteggiamento in campo, modificare le formazioni e allenarsi. Grazie a quest'ultima modalità, potrete migliorare i vostri fondamentali, facendo pratica nel battere rigori e punizioni o perfezionare l'attuazione degli schemi prescelti. Uno degli aspetti più divertenti della serie di **FIFA** è sempre stato quello di personalizzare le squadre a piacimento; la versione 2000 non è da meno, e consente di acquistare/vendere giocatori (tifosi della Lazio, se rivolete Vieri vi basterà premere un bottone del vostro joypad...) e di modificare l'aspetto dei componenti la vostra rosa e le tenute di gioco. Ultima opzione interessante è quella che vi offre la possibilità di scegliere di controllare le più famose squadre di tutti i tempi (e ci sono davvero tutte, dall'**Italia** dell'82 al **Milan** del trio olandese, dal Napoli di **Maradona** ai **Cosmos** di **Pelè** e **Chinaglia**) per metterle a confronto tra loro o contro le formazioni odierne.

TACKLE IN SCIVOLATA

Dopo aver scelto squadra, tipo di torneo, undici di partenza e tattica, è arrivato il tanto atteso momento di scendere in campo.
La grafica non è cambiata moltissimo rispetto alla versione '99, ma le animazioni sono state ulteriormente migliorate.
Questo grazie all'utilizzo della tecnica del **motion capture**, effettuato su alcuni dei più forti giocatori della nazionale degli Stati Uniti, tra cui **Roy Lassiter** (per un brevissimo periodo attaccante del Genoa), che garantisce una buona fluidità e un grande realismo nei movimenti.
I giocatori controllano il pallone in molti modi diversi, tengono a distanza gli avversari per trovare il tempo d'effettuare un tiro, effettuano dribbling e colpi di tacco davvero spettacolari.
Sono stati aumentati anche gli scontri e i contatti fisici, che possono portare anche all'infortunio di qualche giocatore, nel tentativo di rendere ancora di più il clima di rovente sfida che si respira durante i match più importanti. Ma cerchiamo di analizzare le novità che sono state introdotte in questa nuova versione.

NOVITÀ PER IL TERZO MILLENNIO

Innanzitutto, le routine dei **portieri** sono state completamente riviste, e adesso gli estremi difensori hanno nuove abilità: riuscire a segnare sarà un po' più complesso (non troppo, per la verità). Anche le loro animazioni sono state migliorate, e spesso li vedrete effettuare tutta una serie di prodigiosi interventi.
Oltre ai portieri, anche gli avversari

Il menu di FIFA 2000, in questo caso riguardante un'amichevole, è completo e ben realizzato graficamente.



LA MAJOR LEAGUE

Il calcio negli Stati Uniti ha sempre fatto molta fatica a trovare spazio sia nell'interesse degli sportivi americani sia all'interno di televisioni e giornali. Da qualche anno negli USA si disputa un campionato, diviso in due gironi (east e west) composti da sei squadre ognuno, che anche grazie all'acquisto di alcuni giocatori famosi (Zenga, Valderrama, Lalas e A.Sutter) sta faticosamente cercando di emergere in un panorama dominato da football americano, basket e baseball. La Electronic Arts ha deciso di stipulare un contratto in esclusiva con la MLS, la federazione calcistica statunitense, per assicurarsi i diritti di tutte le 12 squadre a stelle e strisce e di Eddie Pope, capitano dei DC United, la squadra più prestigiosa, che sarà il protagonista della massiccia campagna promozionale che invaderà gli States. Giocando a FIFA avrete così la possibilità di disputare il campionato americano, conoscere nuove squadre, divise e giocatori, e dare anche voi un piccolo aiuto alla crescita del soccer.







VINCENZO MONTELLA, IL NUOVO TESTIMONIAL

La scelta del testimonial italiano di FIFA 2000, dopo il Christian Vieri che spiccava sulle confezioni della precedente versione, è caduta su Vincenzo Montella, neo acquisto della Roma e uno dei più prolifici attaccanti italiani in attività. Montella, detto 'Aeroplanino' per la tipica esultanza a braccia larghe dopo ogni goal, pur essendo ancora giovane (è nato il 18 giugno del 1974 vicino a Napoli) ha già segnato più di 50 goal in tre campionati di serie A con la maglia della Sampdoria, e fatto il suo esordio in Nazionale. Una scelta un po' particolare che premia uno dei migliori attaccanti italiani, e che farà contenti soprattutto i tifosi della Roma.



IN ATTACCO È MEGLIO

TIRO: utilizzate i tasti direzionali (o, se preferite, lo stick analogico) per indirizzare il tiro ed effettuatelo premendo il tasto **Cerchio**.
SCATTO: premendo ripetutamente il tasto **Triangolo** il giocatore selezionato effettua uno scatto che spesso può risultare decisivo per liberarsi di un'arcigna marcatura; tenete in considerazione che ogni volta che lo utilizzerete il calciatore si affaticherà... usatelo con saggezza!
PASSAGGIO: il giocatore in possesso di palla è individuato da un **cerchio colorato** dal quale spuntano delle **frecce**; utilizzando i tasti direzionali potrete decidere a chi effettuare il passaggio, tenendo queste frecce come riferimento, premendo il tasto **X**.
LANCIO O CROSS: dosando la pressione del tasto **Quadrato** potrete effettuare lanci lunghi, millimetrici cross o, scorgendo il portiere fuori dai pali, tentare di sorprenderlo con un pallonetto.











Ecco una strepitosa parata nel corso di una sfida della Major League Soccer americana. Nel nuovo FIFA il portiere compie spettacolari azioni: c'è da divertirsi!



Così come nel rivale This Is Football della Sony, anche in FIFA i falli vengono puniti duramente.



tenteranno di ostacolarvi e a volte un difensore intercetterà la sfera pochi attimi prima che varchi la linea bianca, rimettendoci magari la faccia (o altro...), il tutto reso da un'animazione davvero carina.

CALCIO DI PUNIZIONE

È sempre possibile controllare i propri giocatori utilizzando lo **stick** analogico, in modo da garantirsi maggior precisione di gioco e facilità di pressione dei tasti per effettuare i tocchi e le finte più complesse.
A seguito d'ogni contrasto particolarmente violento, avvertirete anche una leggera vibrazione del joypad che contribuirà a farvi immedesimare ancora di più nell'azione (e farvi inveire contro l'arbitro se non vi ha fischiato un fallo a favore!).
Durante l'esecuzione dei calci da fermo (angoli, punizioni e rinvii da fondo campo) compariranno dei **tasti** sopra alcuni giocatori, in modo da poterli servire con maggiore precisione; utilizzando contemporaneamente anche il tasto **Select** potrete modificare la loro posizione al momento della battuta, per cercare di cogliere l'avversario di sorpresa.
Questo tasto vi tornerà utile anche nel corso del match, perché vi darà la possibilità di cambiare completamente l'assetto tattico in tempo reale, senza dover interrompere l'azione; potrete così assumere un atteggiamento più spregiudicato in caso di momentaneo svantaggio e viceversa.

GIACOMO... MASSIMO

Degni di nota sono i **replay**, che mostrano i goal da tutta una serie d'inquadrature di chiara origine televisiva, rallentando l'azione al momento della conclusione a rete; alcuni effetti sono davvero piacevoli a vedersi, e il mio consiglio è di lasciarli in automatico in modo da gustarsi le reti più spettacolari.
La telecronaca è ancora affidata a **Giacomo Bulgarelli** e **Massimo Caputi**, i due telecronisti principali di Telemontecarlo, molto simpatici.
Il problema, comune a quasi tutte le telecronache dei giochi di calcio (ma anche agli altri sportivi), è che alla lunga

PALLA IN RETE!

Molta attenzione è stata messa nella realizzazione di tutti gli elementi di contorno all'azione vera e propria.





**In particolare le esultanze sono tutte molto ben realizzate e varie: si passa dal classico gesto delle braccia alzate al cielo, al 'lucidascarpe' inventato da Moriero qualche anno fa.
Ecco qualche divertente esempio.**





Con FIFA 2000 i tackle diventeranno una passione.

le frasi tendono a essere piuttosto ripetitive e fuori tempo, cosa che dopo un po' fa preferire il silenzio o i rumori d'ambiente dello stadio, davvero ben riprodotti.
Rispetto alla versione dell'anno scorso, inoltre, sono aumentate le frasi generali ("grande parata del portiere, l'arbitro non ha fischiato il fallo" ecc.) e diminuite quelle più caratteristiche (i giocatori vengono nominati piuttosto raramente, così come le squadre in campo), cosa che ha ulteriormente nuociuto al livello del commento.

CARTELLINO GIALLO

L'azione si svolge sempre molto freneticamente, i tempi per ragionare sono ristretti e questo rende l'esperienza di gioco molto dinamica. Molte volte la velocità di gioco (settabile da "normale" a "velocissimo"... vi sconsiglio di provare quest'ultima, assolutamente ingiocabile, con i giocatori che sembrano direttamente usciti da un film comico degli anni '30) vi porterà a preferire una tattica di gioco basata principalmente sulle iniziative personali, piuttosto che su fitte trame di passaggi.
Quest'impostazione marcatamente arcade è da sempre il marchio di fabbrica della serie, e i numerosissimi fans credo che apprezzino il gioco anche (se non soprattutto) per questo. Questa predisposizione all'azione personale è anche 'incoraggiata' da una certa semplicità nell'arrivare alle conclusioni a rete (sia da parte vostra sia delle squadre controllate dalla CPU), cosa che porta a risultati il più delle volte piuttosto irreali (è ancora negli occhi di tutti lo splendido 4-4 tra Milan e Lazio, ma nel calcio questi punteggi sono tutt'altro che la norma...) e alla scomparsa dei classici 0-0 o delle vittorie di stretta misura.

TRIPLICE FISCHIO

Al di là di questi difetti, per lo più veniali, resta la bontà di un prodotto che si riconferma ai suoi soliti standard qualitativi. La bellezza della grafica, l'abbondanza e completezza di dati e statistiche e la ricchezza di competizioni a disposizione fanno di **FIFA 2000** uno dei modi migliori per gli appassionati di calcio d'entrare nel nuovo millennio. I fans della serie ritroveranno tutte le caratteristiche che hanno fatto loro apprezzare e amare questo gioco nel corso degli anni, con l'aggiunta di tutte le squadre aggiornate al campionato appena cominciato, un miglioramento delle animazioni e delle opzioni e la solita meccanica di gioco, molto arcade e ancora più spettacolare. Per chi ama, invece, i giochi di calcio più ragionati e realistici (solo e unicamente dal punto di vista del gameplay, ben inteso), su questo stesso numero sono recensiti altri due grandi titoli dedicati allo sport più amato e seguito del mondo, che colmano questa piccola lacuna.

LE ACROBAZIE DEL 2000

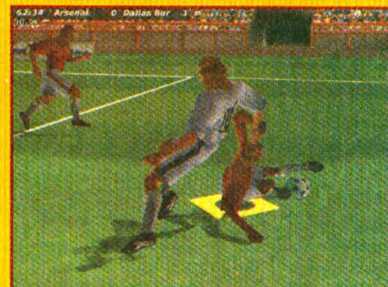
Tenete in considerazione i tasti dorsali (L1, L2 e R1, R2) che vi danno la possibilità di effettuare alcune giocate spettacolari ma anche piuttosto funzionali. Con R1, per esempio, potrete effettuare un passaggio smarcante in profondità a servire l'uomo lanciato a rete; oppure, con L2 e R2, esibirvi in prodezze degne del miglior attaccante brasiliano. I tasti dorsali, se utilizzati insieme agli altri quattro, vi permettono anche di tentare delle acrobazie sui cross, come girate al volo e colpi di testa in tuffo... Mi raccomando, esercitatevi!






DIFESA: NON TRASCURABILE!

CONTRASTO DECISO: quando non siete in possesso del pallone e volete tentare di recuperarlo senza rischiare di commettere un fallo, utilizzate il tasto Cerchio in modo da effettuare un contrasto duro ma leale.
TACKLE IN SCIVOLATA: quando invece la situazione è disperata, tentate l'intervento in scivolata premendo il tasto Quadrato; fate molta attenzione perché questi interventi, soprattutto se effettuati "da dietro", possono causare falli e provocare l'espulsione del vostro uomo.
SCATTO: utilizzate il tasto Triangolo per tentare con uno scatto di recuperare l'attaccante avversario lanciato verso la vostra porta.
CAMBIO GIOCATORE: se volete cambiare il giocatore che state controllando, premete il tasto X e, automaticamente, la CPU selezionerà quello più vicino al pallone.






DURA LA VITA DEL PORTIERE

Gli estremi difensori di FIFA 2000 sono di un discreto livello e, soprattutto, non commettono i clamorosi svarioni dei precedenti episodi; spesso, al contrario, si esibiscono in salvataggi che hanno del prodigioso.





PLANET GAME

Casa: **Sony**
Genere: **Avventura arcade**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

CLASSIC

MediEvil

DI CHRISTIAN PETTINI

É uscito recentemente in versione 'super-economica' uno degli hit della passata stagione; si tratta di un gioco che 'spacca' grazie alla grafica, alla meccanica e alla giocabilità. Cos'altro potreste volere? Un Lucano?

Fattore convenienza

93

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Voce	Voto
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7

A favore:
- Grafica eccezionale, colorata e dettagliata
- Ottima giocabilità ed eccellente gameplay
- Longevo e impegnativo

Contro:
- Alcune fasi di esplorazione possono essere frustranti
- Da quando è uscito sono stati prodotti titoli migliori

CLASSIC

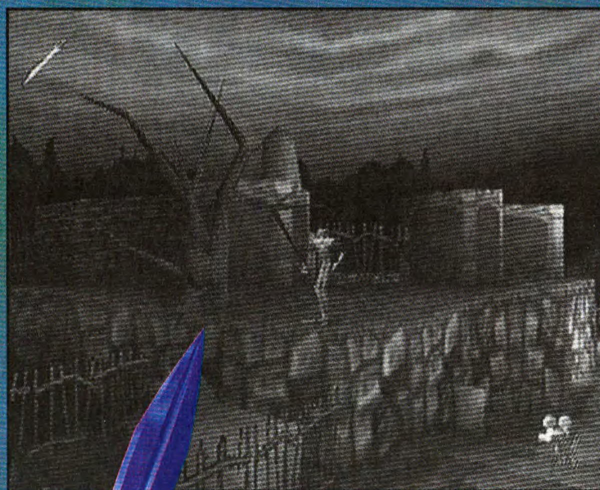


Medievil è un gran bel gioco, lo capite leggendo i voti. Ma soprattutto è il perfetto esponente di una categoria di titoli che possiamo chiamare **"arcade adventure"**: si tratta di giochi nei quali l'abilità manuale è indispensabile ma, rispetto ai giochi di azione tipo **Castlevania, Akuji the Heartless** e agli altri a scorrimento che hanno una meccanica sostanzialmente semplice (vai da qui a lì saltando ed eliminando i nemici avvalendoti dei bonus che trovi), richiedono anche una certa dose di ragionamento per risolvere alcuni semplici enigmi basati soprattutto sull'utilizzo di oggetti e su fasi di ricerca dei medesimi.

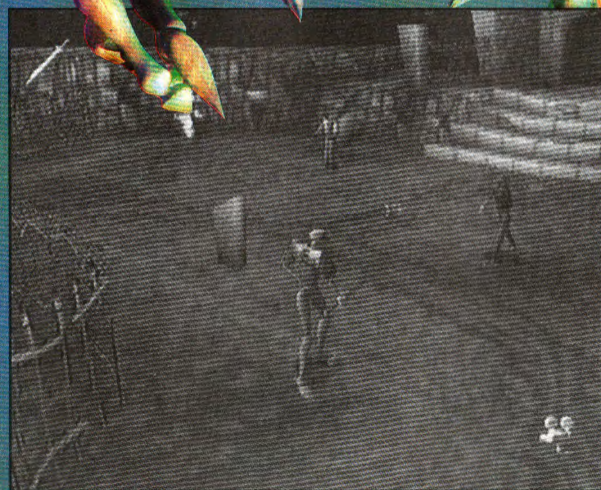
UN ALTRO GIOCO DOTATO DI GRANDE PERSONALITÀ

Il personaggio principale è carismatico, e dona al gioco molto fascino: è proprio bello impersonare un tipo come **Daniel**! O meglio, non si può dire che sia molto foix uno che, quando deve combattere e ha terminato le scorte di armi da lancio, si stacca un braccio e lo tira; ma sebbene Daniel non sia aitante come **Pepsiman**, rimane un personaggio con





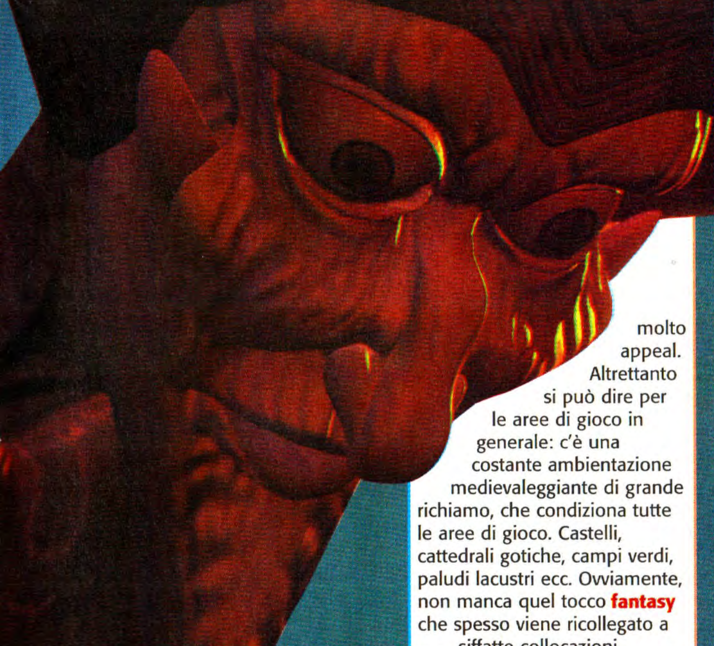
All'inizio della vostra avventura vi troverete a combattere e a risolvere enigmi: il gioco, come dire, si presenta subito e lascia intendere all'utente il suo raffinato gameplay.



Le ambientazioni sono tutte azzeccate, e ricchi particolari le caratterizzano molto. Si tratta delle classiche locazioni che ci aspetteremmo di trovare in qualunque gioco (o film) medieval-fantasy.

CITS & ALTRI IMBROGLIETTI

Penso che ricorrere a trucchi, codici e affini sia un errore: i game designers faticano molto per settare il livello di difficoltà del gioco; ma a parte questo, ottenendo tutto e subito l'utente si rovina il gusto di giocare e perde l'interesse verso il CD che ha comprato. Pubblichiamo comunque il cheat definitivo a vantaggio di tutti quelli ai quali invece fa piacere avere la possibilità di ottenere tutti gli oggetti senza doverli cercare e si stressano troppo quando non riescono a finire un livello e vogliono passare comunque al successivo. In qualunque parte del gioco mettete in pausa e, tenendo premuto L2, digitate la seguente sequenza: Sinistra, Cerchio, Su, Giù, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo. Nel menu comparirà una voce supplementare, denominata "Cheats", da cui sarà possibile scegliere il completamento del livello, l'invulnerabilità o il calice (che darà nuove armi, nuovi oggetti e altre simpatiche features).



molto appeal. Altrettanto si può dire per le aree di gioco in generale: c'è una costante ambientazione medievaleggiante di grande richiamo, che condiziona tutte le aree di gioco. Castelli, cattedrali gotiche, campi verdi, paludi lacustri ecc. Ovviamente, non manca quel tocco **fantasy** che spesso viene ricollegato a siffatte collocazioni storiche e che dà al tutto un aspetto ancor più compatto, valido e piacevole.

EL BANDOLERO STANCO

Il gameplay di **Medievil** è sicuramente vincente; il controllo su **Fortesque** è preciso (anche grazie al perfetto sfruttamento dello stick sinistro del Dual Shock) e un corretto sfruttamento dei tasti del controller permette di far compiere al tipo tutte le azioni richieste dalla dinamica di gioco. Quest'ultima si concreta, come accennato in apertura, in una classica azione basata sui combattimenti ma anche su elementari (ma importanti) **fasi di ricerca**. Quest'ultima comporta che Medievil non possa esser considerato un titolo di azione pura; il controllo diretto e la richiesta di una buona capacità col pad, infatti, lasciano discreti spazi al ragionamento, e ogni tanto capita che non si sappia come avanzare. In realtà i problemi in questo senso si risolvono facilmente: spesso basta usare il giusto oggetto con un elemento del fondale, oppure trovare un item/una leva. Comunque, quello che si può intuire è che in Medievil c'è tanta carne al fuoco, intesa come ammontare di cose da fare, ampie in termini di quantità e di varietà.



SONO ALLA FIERA DI ROMA TUTTO IL GIORNO

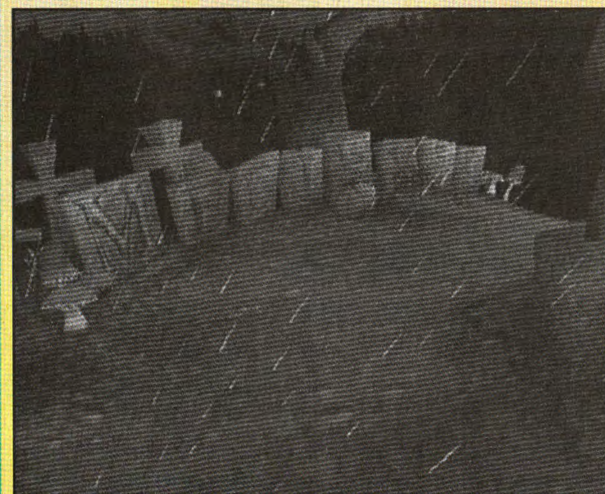
Bella, anzi meravigliosa. Fantastica in tutto e per tutto, sotto qualunque punto di vista. Davvero. **Flavia**... ehr, volevo dire: la qualità estetica è realmente pari a ciò che di più bello avete mai visto. E non manca niente! La risoluzione è alta e il numero di poligoni su schermo disegna sempre aree e forme ricche e convincenti che sono un vero piacere da osservare. I colori sono sfruttati in modo molto efficace e le texture sono brillanti e sempre perfette. Inoltre, sono

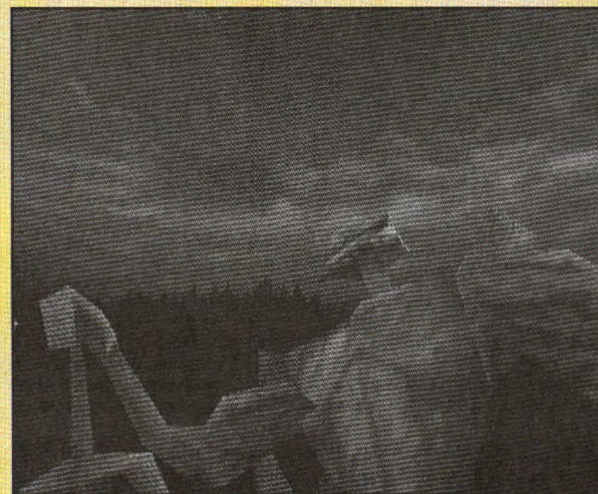
Le battaglie con i vari zombie sono sempre semplici e vincenti.





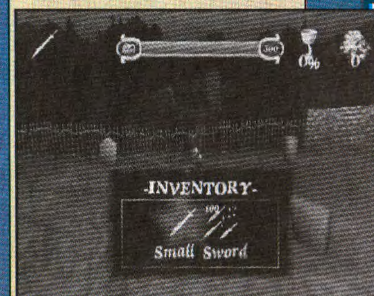
La qualità del filmato introduttivo si allinea a quella del resto del gioco. E cala subito il player all'interno delle atmosfere che ritroverà partecipando attivamente all'azione. Un bel voto agli ideatori di questa meraviglia.





INVENTARIO, OGGETTI & ALTRE COMPLICAZIONI

La gestione di un inventario, pur semplice, costituisce uno degli elementi adventure presenti in Medievil. Infatti il gioco mette a disposizione molti oggetti (soprattutto armi, da taglio più o meno pesanti, e da lancio) che però possono essere utilizzati un numero limitato di volte. Pertanto è essenziale scegliere la circostanza giusta in cui ricorrere agli oggetti di cui si dispone; spesse volte gli enigmi di cui si è parlato nel corpo della recensione sono costituiti esattamente dal *"come devo usare cosa"*. Questa fase di ragionamento all'interno dell'azione rende il gioco più vario e interessante, senza appesantirlo troppo. La scelta degli oggetti si fa addirittura drammatica quando, avanti nel gioco, si raggiunge un'area bonus in cui è possibile ottenere solo uno tra molti item diversi.



Chiare e semplici icone illustrano gli oggetti a disposizione di Daniel. L'inventario, semplice di per sé, è comunque interamente in italiano (qui è in inglese, pazienza!).



MEDIEVIL 2, LA NUOVA FRONTIERA





L'appuntamento è fissato per la primavera del 2000. Periodo in cui la Sony Entertainment Europe presenterà ufficialmente MediEvil 2, gioco creato e sviluppato esclusivamente per PlayStation anche se ad oggi non sappiamo se per l'ormai 'vecchia' console o per la nuova PS2. Oltre a una trama avvincente, abientata nella Londra vittoriana, con un prequel risalente a 500 anni prima, MediEvil 2 avrà sempre come protagonista il bizzarro Sir Daniel Fortesque, alle prese questa volta con un misterioso libro di magia nera. Il prezioso e pericolosissimo 'quaderno' è nelle mani di un ambizioso industriale che risponde al nome di Lord Palethorn. MediEvil 2 proporrà nuove armi (è prevista anche una particolare opzione che consente di utilizzare contemporaneamente due armi!), nuovi nemici da affrontare, nuovi enigmi da risolvere (alcuni dei quali, si dice, particolarmente difficili), un'avvincente battaglia con un antico demonio, una maggiore interazione tra i personaggi. A questo punto non resta che attendere, gustandovi in anteprima alcuni screens di MediEvil 2.






La grafica, ogni tanto, sbalordisce per qualità. Le texture sono tanto dettagliate e sfumate da sembrare quelle di un gioco per Nintendo 64. Ma la giocabilità è quella di un gioco Sony, per fortuna!





dettagliate come si è visto raramente (siamo a livelli di **Crash Bandicoot**, sul serio!) e sembra di trovarsi di fronte a un gioco che ha una funzione hardware di **anti-aliasing**. E non solo la tecnica è buona: tutto quello che si trova nel gioco si presenta molto bene anche dal punto di vista, diciamo così, "artistico", nel senso che tutte le forme poligonali non sono solo valide a livello di tecnica grafica ma sono anche **belle** da vedere, belle dal punto di vista estetico.



YOU CLOSE YOUR EYES AND HOPE THAT THIS IS JUST IMAGINATION

L'**audio** fa la sua parte altrettanto bene. Musiche perfettamente adeguate all'ambientazione accompagnano l'azione, creando la giusta atmosfera. Gli effetti sono validi e chiudono il quadro audiovisivo con coerente precisione. Un'ultima nota è per la traduzione in italiano; parlandone nella sezione dedicata all'analisi del comparto audio si lascia intuire che il gioco è tradotto al 100%. Non solo il manuale, non solo le scritte su schermo: sono in italiano anche le voci e, sebbene gli accenti volutamente lugubri non siano pari a quelli di cui ci ha deliziati il grande **Vincent Price**, il lavoro è comunque fatto bene.

LA SOMMA DEI DEDOTTI INDOTTI SODDISFACENDO...

Tranne che in alcuni casi (rari o frequenti a seconda delle capacità e della dedizione di ogni giocatore), il gioco scorre senza intoppi. La varietà delle azioni, della sfida offerta dai nemici, delle locazioni (tutte, è il caso di ripeterlo, ispirate e interessanti), mantiene alto l'interesse verso il gioco e spinge l'utente a procedere. **Medievil** è il classico gioco che stimola, che spinge a proseguire, che fa venir voglia di essere giocato. Si tratta di un prodotto a cui dedicarsi: da questo punto di vista si avvicina molto ai **Tomb Raider** e i **Resident Evil**, ai due **Oddworld**, a **Syphon Filter**. E, a questo prezzo, è un gioco da avere.

Casa: **Capcom**
Genere: **Picchiaduro**
Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC giapponese**

Rival School 2

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

88

Grafica	8
Gameplay	9
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7

IMPORT

Nekketsu seisyun nikki! L'ultimo beat'em up poligonale di casa Capcom è uno splendido gioco, veloce e divertente. Si tratta del seguito di quel Rival Schools che tanto piacque per l'ambientazione scolastica: si combatteva nelle aule e sui campi sportivi del college controllando alunni, bidelli e professori!



A i picchiaduro di casa **Capcom**, l'appassionato deve dare sempre un'occhiata. Massimo rispetto, infatti, deve essere tributato ai lavori della software house che ha dettato i canoni dei picchiaduro moderni, sfornando quello **Street Fighter II** che è nel cuore di tutti gli appassionati e nelle dita di tutti i veri esperti.

QUANDO TU CAMMINI SEMBRI UN ANGELO D'INCERTA TRADIZIONE

Nel campo dei picchiaduro tridimensionali la Capcom non se la comanda tanto quanto faceva ai tempi delle console a sedici bit.
Le uscite poligonali di questa blasonata software house, infatti, sono davvero poche e ben ponderate. Dopo **Star Gladiator**, infatti, la softhouse orientale ha prodotto solamente **Street Fighter EX + Alpha** e il prequel del qui presente **Rival Schools 2**. Al contrario, sono molte le uscite nel campo dei beat'em up bidimensionali che continuano a far felici gli appassionati di giochi 'vecchia maniera'. Ma tutte le produzioni 3D sono degne di attenzione e la migliore di tutte è proprio quella che è oggetto della recensione che state leggendo.

QUANDO TU TI CHINI É INSOSTENIBILE, DISUMANA TENTAZIONE

Come meglio specificato altrove, le similitudini con il primo **Rival School** sono molte. Questo sequel mantiene inalterate le belle caratteristiche del prequel. Pertanto, invariata è la velocità dell'azione di gioco, elevata è la spettacolarità della maggior parte delle mosse e forte è la caratterizzazione di personaggi e ambienti. Ma la particolarità, che innova un pochino il gioco, apportata dalla serie è l'implementazione di un **secondo personaggio**. Mi spiego meglio: accade che la scelta del proprio combattente è seguita da quella di un secondo lottatore, che ha sostanzialmente una funzione duplice: interviene durante le più speciali delle mosse speciali



Gli effetti speciali sono in linea con i classici picchiaduro jap: tanto colore, bonus e confusione.



A proposito di confusione: quando subentra la modalità special anche una semplice pallonata diventa devastante.

(del tipo: tienilo fermo mentre lo massacro), e inoltre è una buona 'riserva' ogni volta che si perde un incontro: diventa allora infatti possibile effettuare una sostituzione e giocare con la 'seconda scelta'. Inoltre, al termine di ogni incontro il cui esito è stato favorevole, partecipa ai festeggiamenti.
È tutto molto bello.

CI SON NOTTI CHE STAREI A GUARDARTELO PER ORE E ORE E ORE

L'aspetto visivo merita decisamente alcune specificazioni a parte. Cominciamo dai difetti: i fondali sono bidimensionali e per giunta sono anche abbastanza poco curati. Inoltre i lottatori sono composti da pochi poligoni. OK, ora vi dico cosa hanno consentito queste due concessioni estetiche: il gioco è molto veloce. Inoltre, è ricchissimo di effetti speciali; non sono particolarmente spettacolari o raffinati gli effetti di luce e le trasparenze, ma le dimensioni e i colori delle varie esplosioni sono costantemente belli. La fluidità è

Questione di voti

In questa circostanza, dobbiamo a voi lettori alcune spiegazioni. In questa recensione il voto tiene conto di alcuni fattori in modo più determinante che in altri pezzi. Infatti il voto, come espressione del valore del prodotto, questa volta integra un elemento che tende ad abbassarlo (così facciamo felice quella simpatica canaglia di Ivan Caldironi). Purtroppo questo ultimo CD di Capcom è uscito solo in Giappone e molti negozi (alcuni dei quali particolarmente attenti ai prodotti importati in modo parallelo) ancora non lo hanno. La scarsa disponibilità si traduce, ahinoi, anche in un



aumento del prezzo del prodotto. Questi due fattori abbassano il voto di quello che, se non muterà molto (come però è successo per la versione PAL) durante il processo di conversione da NTSC al formato europeo, sarà un Planet Game coi fiocchi. Comunque, per coloro i quali non hanno problemi nel reperire il gioco e nemmeno nel tirare fuori bella grana, il voto "vero" del gioco sale di almeno tre punti.

eccellente, ma purtroppo ho paura che sia questo a causare, ogni tanto, una sgradevole e fastidiosa scomparsa di poligoni. Ma, ciò che non riguarda solo l'estetica, le **mosse** sono bellissimissime. Infinitamente spettacolari (e anche particolarmente suggestive quelle in cui avviene l'intervento del 'secondo'), sono anche particolarmente gratificanti da performare. Certo, dal punto di vista delle mosse, ditemi chi è che è in grado di competere con la Capcom...



COMPAGNI DI SCUOLA

La caratterizzazione dei personaggi è davvero notevolissima. Ogni personaggio è dotato non solo di un suo look, ma il set di mosse deriva proprio dalla sua intrinseca natura: il **giocatore di baseball** userà la sua mazza in molte mosse speciali, il **nuotatore** colpirà 'battendo i piedi' come farebbe se stesse in piscina, la **fotografa** userà il suo flash per lanciare i colpi più letali, il **calciatore** tirerà fuori un pallone e lo calcerà oppure farà una rovesciata sulla faccia del malcapitato avversario ecc. Questa cosa è davvero bellissima perché cala il giocatore nel personaggio che interpreta, e la scelta può essere dettata proprio dalle preferenze per il professore, la studentessa, lo sportivo; e tutti si muovono in un ambiente scolastico sempre fortemente caratterizzante. Ogni carachter ha le sue mosse, ovviamente, e i più fomentati hanno di che scoprire combo e colpi difficili e gratificanti. I personaggi sono molti: oltre alla riproposizione integrale di quelli del primo episodio (**Akira**, **Tiffany**, **Boman**, **Sakura**, **Kioko**, **Hyo**, **Roy** - niente a che vedere con il nostro direttore -, **Kioko**, **Shoma**, **Roberto**, **Daigo** e gli altri della simpatica comitiva), ci sono altre interessanti new entry: tra tutte **Ran**, la già citata 'scoop girl' che utilizza una macchina fotografica, e **Nagare** il nuotatore.



Rispetto ad altri titoli 'made in Japan', Rival School 2 contempla anche una lunga serie di mosse speciali.



La schermata di gioco è facile e intuitiva: vita dei contendenti, tempo, finestre di utilità.

LE MODALITÀ DEL MENU DI AVVIO

1) Una classica modalità scolastica, che contribuisce a caratterizzare la realizzazione dotandola di un elemento 'allievo-professore'. Tanto non ve la godrete perché è totalmente in giapponese.
2) L'equivalente della modalità arcade con l'originale possibilità di switch tra i due componenti della squadra cui si accennava nel corpo della recensione.
3) Un campionato con due/sei squadre che si affrontano tra loro.
4) Il torneo Knockout a eliminazione diretta.
5) Un classico trainer mode.
6) Una simpatica modalità di esame in cui affrontate prove di combattimento con uno sparring.



7) Modalità Sport: ci sono molte discipline divertenti: si controlla un battitore in una gara di baseball, un rigorista che deve segnare oppure colpire dei cartelloni recanti dei punti, una prova di tiro a bersaglio con una giocatrice di volley, una corsa in pieno stile decathlon, la Doki-Waku-Dance (simile a Bust a Groove).
8) È una incomprensibile versione per editare il personaggio.
9) È una voce per smanettare con il Pda, che qui ancora non si è visto e probabilmente non si vedrà mai.
10) Serve per gestire la memory card.
11) Consente di settare il controller.

SAPPORO GAMES

In definitiva, questo **Rival 2** è davvero un bel picchiaduro, dotato di molta personalità, che ben lo distingue da prodotti analoghi. Non può – e comunque non vuole - essere un antagonista di **Tekken**, è più vicino ad altre produzioni che hanno una cultura 2D; su tutti, il prodotto che è in più diretta concorrenza è probabilmente il **Fatal Fury Wild Ambition** recensito sul numero scorso. Il consiglio, ribadito anche altrove, è di comprare questo gioco in versione PAL, dal momento che di importazione costa molto e non si fa trovare (almeno per ora). Quando uscirà la versione per il nostro mercato, se non varierà da quella oggetto della presente recensione, sarà un gran bel gioco consigliato ad appassionati e non appassionati.

Parenti serpenti

È inevitabile il confronto con il prequel; ogni volta che si presentano due prodotti simili (tali sono per definizione le due puntate di una serie) che si caratterizzano per alcuni aspetti particolarmente singolari – quali, in questo caso, l'ambientazione - che permeano profondamente l'intero prodotto. Similmente a quanto evidenziato durante la recensione di WWF Attitude (bellissimo!), anche per questo Rival School 2 si può dire che il sequel migliora il predecessore al quale, tuttavia, assomiglia molto. Fondamentalmente, qui abbiamo più personaggi, una grafica leggermente più dettagliata (ma comunque 'sfarfallante', purtroppo) e più modalità di gioco. Qualche mossa in più e un contorno un pelino più ricercato e sofisticato sono le altre feature che chiudono questo bel sequel, che però non dovrebbe capeggiare la classifica dei vostri prossimi acquisti se siete in possesso del primo episodio.







A favore:
- Un botto di personaggi
- Velocità e spettacolarità bidimensionali
- Bellissima e originale la modalità sport

Contro:
- Scordatevi di rispondere agli insegnanti se non conoscete il giapponese
- Allegro sfarfallio di poligoni
- Figure poco complesse

Casa: **Konami**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero Giocatori: **1-2, fino a 4 con multi-tap**
Blocchi memoria: **2**
Compatibilità: **Dual Shock (solo stick), e multi-tap**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC giapponese**

Winning Eleven 4

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

94

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	9
Gameplay	10
Sonoro	7
Longevità	10
Originalità	8

A favore:
- Completissimo
- Giocabilità a livelli assoluti
- Un sacco di cambiamenti: è di fatto l'ISS Pro '99

Contro:
- Non ve lo regalano
- Per giocare in due vi serve il secondo pad
- Se volete giocare in quattro vi servono ALMENO tre amici
- Se siete più forti dei vostri amici, forse loro non si divertono
- Se i vostri amici sono più forti di voi, probabilmente rosicate

Io ne ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi. Squadre di calcio in fiamme sotto la curva del campo "Delle Alpi". E ho visto i colpi di Platinì volare nel cielo vicino alle porte dei goalkeeper. E tutti quei momenti andranno scolpiti nel CD PlayStation come lacrime di gioia. E' tempo di recensire.



Premessa: questa non è una recensione normale, perché è scritta col cuore innamorato. Penso che questo sia il miglior gioco di calcio mai uscito per PlayStation e che sia oggettivamente privo di difetti rilevanti. Gli unici che potrebbe avere sono:
- un paio di 'caratteristiche' sul campo che potrebbero non piacere, alle quali è dedicato un box;
- una risoluzione alta ma non ineccepibile (ma è colpa della macchina);
- il fatto (insito in ogni prodotto) che, anche se non mi sembra concepibile, la prossima versione sarà ancor migliore; ciò che è dimostrato dal fatto che ritenessi non migliorabile la precedente versione, e questa qui, invece, dimostra la fallacia di una simile posizione;



Le movenze dei giocatori sono fluidissime, e visuali come queste – inadatte a chi ama il gioco ragionato - danno modo di ammirarle!

- mancano le licenze originali: team e giocatori hanno nomi inventati.

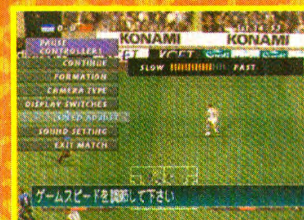
Pertanto, sebbene non manchino analisi oggettive, la sostanza di questa recensione è vicina a quello che il cuore ha dettato all'amico Pitone nell'occasione del pezzo su Wip3out.

IO SONO VIVO E SONO QUI

La versione che la mia Play (in realtà è quella di Don Juan) ha la fortuna di far girare è Winning Eleven 4. Dei tanti Winning Eleven che hanno invaso il mercato orientale, come dice il nome, si tratta della versione numero 4. La specificazione non è di scarsa rilevanza perché, della release numero 3, sono uscite un numero molto elevato di versioni diverse. La storia di Winning Eleven nasce con la PlayStation, ed è la versione poligonale di un gioco

Hyper velocity

Può esser considerata l'elucubrazione di un pazzo, ma secondo chi scrive in Winning Eleven 4 ci sono tanti giochi di calcio diversi quanti sono i livelli di velocità ai quali si può giocare. Più lento, è certo maggiormente riflessivo e adatto ai giocatori molto tattici che amano costruire le loro azioni con fredde trame e difendono sfruttando le capacità tattiche di tutto il reparto. I livelli intermedi vengono scelti da chi ama i dribbling, gli scontri fisici, la bagarre; da chi non molla mai un pallone e si accanisce con caparbietà sull'avversario, pressando pure i massaggiatori. Ad alti ritmi, invece, WE4 viene



A uno all'ora o a schizzo? Dipende da voi; comunque, divertitevi a giocare a velocità non ideali per scoprire il 100% delle possibilità offerte da questo gioco insuperabile.

giocato dai più imbruttiti, che preferiscono le azioni veloci e l'uno-due, che amano l'arcade che c'è in Winning Eleven. Tanto più siete foix, tanto più vi accorgerete di quanto siano percepibili le differenze tra ogni singola tacca che misura la velocità del gioco e capirete le diversità tra i vari livelli.

ERAVAMO QUATTRO AMICI AL PAD, CHE VOLEVANO CAMBIARE IL MODULO


Ecco i quattro pad che decidono come dividersi: tutti insieme, due contro due o tre contro uno? FA-VO-LO-SO!

E mi sono tenuto un box per questa notizia! Quelli che spulciano le schede pre-recensione già sanno che, per la prima volta in un calcio 3D Konami è possibile... rullino i tamburi... giocare in quattro tutti insieme! Quello che gli amanti del calcio sanno benissimo è che, più si è a giocare, più ci si diverte. Oltre alla mancanza di un editor tattico, ai giochi di calcio Konami è sempre mancata la possibilità di far giocare contemporaneamente più di due utenti. Fino a Winning Eleven 4, in cui è possibile competere, lo dice anche il nome, pure in quattro...

TI VEDO E NON TI VEDO

Al momento di andare in stampa non è stata annunciata ufficialmente alcuna versione europea di questa meraviglia. Come spiegato altrove, se mai ci sarà un ISS Pro '99 (o 2000) con tutta probabilità sarà leggermente differente dalla versione qui provata e in sede di recensione (Planet Game garantito) evidenzieremo le differenze tra le release.

TROFEO "STUDENTESSA MEGLIO DEL MEGLIO"

I tornei disputabili sono tanti tanti tanti, tra leghe e tornei a eliminazione. La conferma della loro quantità deriva da una sezione che è raggiungibile dal menu di avvio, grazie alla quale si può accedere alla "cup gallery", una bacheca in cui è possibile ammirare i trofei vinti nelle diverse competizioni proposte. È possibile disputare amichevoli (normali o controllando una formazione di stelle europee o sudamericane) oppure partecipare a campionati (con tanto di gironi di andata e ritorno) preconfezionati, o ancora di farne da sé. Pronti per essere giocato o editabili sono anche i tornei a eliminazione diretta, raggiungibili dalla voce "Cup". Non manca una curiosa sezione Olympic, che si sostanzia in un campionato tra squadre di under 22. E infine, per la prima volta in un calcio Konami, fanno la loro apparizione le squadre di club. A parte i team giapponesi di alcuni Winning Eleven, la Konami, per problemi di licenza, inseriva solo squadre nazionali. In questa versione è presente un'opzione "Master" che offre la interessante possibilità di giocare con alcune squadre europee di club, i cui effettivi 'reali' devono però esser conquistati vincendo. I problemi di licenza però rimangono, perché infatti mancano i nomi reali delle compagini che non si chiamano come la città in cui militano: la Juventus si chiama "Torino" e la Lazio, invece, si chiama (fatevi forza ragazzi) "Roma". L'Arsenal invece è "London" e così via; anche per quanto riguarda gli stemmi delle varie squadre si è optato per una rielaborazione grafica, fedele è invece la riproduzione della prima e della seconda maglia.

Vedere la scritta "Torino" e la maglia bianconera farà rabbrividire più d'uno. Purtroppo il nome dei team non è editabile, e quindi tocca tenersi questa violenza inaudita. Volevamo un difetto? Eccolo!



Uno dei grandi momenti: ventidue figure poligonali si preparano all'agone. Tutti con le loro belle maglie e i loro fisici diversi tra loro. Come son lontani i tempi di International Soccer...



Nessuno aveva pensato prima a introdurre le foto pre-gara. WE lo fa, forse per darci modo di esaltare il lavoro svolto dai grafici nel riprodurre volti e corporatura degli atleti?

apparso su Super Nintendo (noto in Giappone come Perfect Eleven). La prima creatura PSX è nota al pubblico europeo come Goal Storm, mentre la seconda (ben migliore) in Europa la chiamiamo International Superstar Soccer Pro. Le tante versioni del Winning Eleven 3 hanno avuto una sola conversione (peraltro non diretta) per noi del vecchio continente, che lo conosciamo e lo amiamo come ISS Pro '98. Questo Winning Eleven 4 non ha un corrispettivo europeo. Non ancora? Leggete il box apposito!

LA PAROLACCIA DI OGGI È... PUZZETTA!

Winning Eleven 4 attacca con una introduzione animata, che non manca mai nei giochi moderni ma invece è abbastanza desueta per i giochi di calcio della Konami che, a parte la Final Version di WE3, si sono sempre contraddistinti per una essenzialità fredda, quasi offensiva. Si partiva senza fronzoli e si proseguiva nel medesimo

Gol da mettere in cornice

Ecco una delle tre cose che mancavano alle versioni precedenti: la possibilità di salvare i replay! Tramite la pressione di Quadrato, durante un replay, potete salvarlo e costruire il vostro piccolo archivio con i gol più belli. Purtroppo ogni salvataggio occupa due blocchi. WE4 aumenterà la domanda di DexDrive? Oppure vi farete coraggio e ve lo costruirete da soli, seguendo le indicazioni date da Andrea? Ragazzi, trasferendo i replay su PC potete mostrare la vostra abilità al mondo virtuale munito di PlayStation, DexDrive e una copia di Winning Eleven 4! Lo spazio su Internet già c'è: mandate una mail con, in attach, i vostri gol più spettacolari alla mia segretaria (virtuale, purtroppo) all'indirizzo claudia@christian.it. Alla pagina Internet www.christian.it/replay verranno ospitati i gol più belli che mi manderete!

Uno dei punti deboli dei giochi Konami, da sempre, è l'implementazione dei match sotto la pioggia: l'effetto grafico è a dir poco triste. Le cose miglioreranno solo appena in questo WE4!

Replay, replay e ancora replay! Finalmente potete salvare le vostre reti più spettacolari! Era ora che un gioco che dà la possibilità di creare azioni bellissime desse la possibilità di salvarle per poterle rivedere! E grazie al DexDrive, a Internet e a www.christian.it/replay, è possibile mostrare al mondo le proprie marcature più belle e scaricare quelle degli altri Maradona virtuali!

THE HAMMER & LE INEZIE DI WINNING ELEVEN 4

Accennavo in apertura della recensione al *"paio di caratteristiche che potrebbero non piacere"*. Ebbene, non si tratta di difetti oggettivi ma di due aspetti che in effetti potrei anche considerare difetti ma, oltre a essere scarsamente rilevanti, sono cose alle quali presto ci si abitua.

1. La risposta ai comandi non è immediata. Passa una frazione di secondo (che comunque, per un giocatore foix, è tantissimo) tra la pressione di un tasto e l'esecuzione dell'azione che a esso corrisponde. In realtà non è un difetto vero e proprio, perché aumenta il realismo della simulazione. E comunque, basta farci l'abitudine e imparare i tempi di reazione, tutto qui.

2. I compagni di squadra a cui passate la palla aspettano immobili la sfera e non gli vanno incontro. L'inconveniente è che un avversario può soffiargliela, e questo aumenta l'equilibrio in campo almeno fino a quando non imparerete a passare in modo sicuro. Ovviamente nessuno impedisce di cambiare giocatore, prendere il controllo del destinatario del passaggio e andare manualmente incontro alla palla.



Se questi sono i difetti, capite da soli che andate sul sicuro se comprate la vostra bella copia di Winning Eleven 4.

IMPORT

CHE PAL!

Sono uscite molte versioni di questo gioco; qui trattiamo le produzioni Konami per la nostra bella PSX.

Il mercato europeo ha conosciuto le seguenti release:



Goal Storm: **dimenticabile prima uscita, prodotta presumibilmente in fretta per poter offrire alla nuova console un gioco di calcio. Una piccola delusione.**



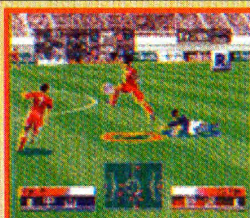
International Superstar Soccer Deluxe: **la conversione della seconda release, apparsa su Super Nintendo, presenta interessantissime feature riguardanti la tattica che sarebbero sparite nelle due future uscite poligonali, per riapparire magicamente (e fortunatamente) in WE4.**



International Superstar Soccer Pro: **uno dei piccoli grandi momenti del videogioco su PlayStation. Conversione abbastanza fedele del Winning Eleven 2 giap, ha le squadre di club e la giocabilità del vero calcio Konami. Poligoni troppo spigolosi vanno a detrimento dell'estetica di un gioco che, da giocare, è meraviglioso. E c'è la versione Platinum. A buon intenditor, poche parole...**



ISS Pro 98: **l'ultimo calcio Konami Pal è questo MERAVIGLIOSO gioco di calcio che ha praticamente tutto: giocabilità stellare (la varietà di azioni effettuabili è praticamente infinita e la risposta ai comandi è commovente), grafica supersupersuper (poligono stondati danno vita a giocatori animati perfettamente). Il troppo fatto gioco di calcio!**





Chi ha la Play NTSC (ricordo dell'ultimo viaggio negli States di parenti, amici o personale) sarà felice di sapere che in Giappone sono usciti:

Winning Eleven: **conosciuto anche come "Loosing Eleven", lo segnaliamo per completezza e lo prendiamo come una sorta di prova generale.**

Winning Eleven 2: **il primo, vero grande calcio per PlayStation. Uscito in contemporanea con la versione per Nintendo 64, si distingue per la giocabilità assoluta, la tatticità e, soprattutto, per il passaggio filtrante!**

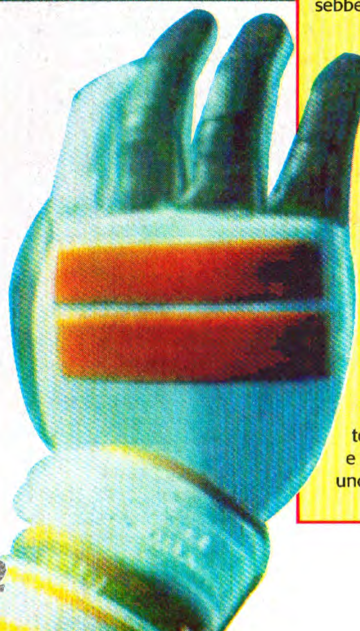
La grande famiglia dei Winning Eleven 3:

1. **Il primo, che ha innovato la grafica della release numero due, ha le squadre di club giapponese, e il sistema di controllo conosce una risposta ai comandi spesso lenta (ma è un effetto voluto perché varia da squadra a squadra).**
2. **Il "France '98" presenta squadre nazionali, è assolutamente un prodotto perfetto ed è probabilmente il più vicino all'europeo ISS Pro '98.**
3. **Una seconda versione chiamata J-League, forse la più giocabile delle quattro proposte, che torna a offrire le squadre di club japponesi.**
4. **Winning Eleven 3 Final Version è complessivamente il migliore del lotto, grazie all'impossibile lavoro svolto dalla KCEI per migliorare l'Intelligenza Artificiale e le routine che regolano il comportamento del pallone, che qui è più vero del vero.**

Il qui presente Winning Eleven 4.

Purtroppo (ma il mio portafoglio mi corregge affermando 'per fortuna') non tutte le versioni giappo sono state convertire in formato europeo. Anzi nessuna, dal momento che i nostri due ISS Pro poligonali sono diversi rispetto alle versioni orientali. E per la verità non saprei neppure dire di quale dei tanti Winning Eleven è la conversione del nostro ISS Pro '98... Infine, un appunto. Non potete prendere questo box come una guida agli acquisti, a meno che non siate molto ricchi: dovreste avere tutte le versioni indicate!

modo: opzioni e possibilità di gioco ridotte all'osso. Invece, WE4 offre molte possibilità e sin dal menu iniziale si intuiscono le grandi possibilità di questo titolo. Tante **opzioni**, **campionati**, **leghe**. Anche l'offerta di squadre, sebbene limitate a sole compagini nazionali e ad alcuni tra i più importanti team europei, è aumentata. A tutto vantaggio della longevità. Se Konami ci dà pure quantità...



TEKKEN 3, GRAN TURISMO, SYPHON FILTER E WINNING ELEVEN 4

Ma tanto, se il gioco è brutto, importa poco avere la possibilità di disputare 375.000 tornei preconfezionati e addirittura di costruirsene di propri. Invece, se il gioco è bello, si prende la carta della pizza e si compila "a mano" il tabellone di un torneo le cui partite digitali sono tutte "friendly match", che si disputano tra la squadra dei rossi e la squadra dei blu. Ma il successore di Winning Eleven 3/ISS Pro '98 poteva toppare sotto il piano della giocabilità? No, e infatti non è così. Una volta in campo gli undici si controllano in modo assolutamente



La più originale delle visuali: inquadra il campo da dietro ma svantaggia il giocatore che deve segnare verso il basso dello schermo, il quale muove come se dovesse spararsi sulle palle.

sublime: si ha costantemente sott'occhio tutta la propria squadra, gli effettivi rispettano ruolo e posizione. Creare azioni è fantastico e WE4 dà modo a ogni utente di giocare efficacemente secondo le proprie inclinazioni: **pressing**, **gioco difensivo**, **azione corale** ecc. Molto è dato anche dai parametri e dalla sezione tattica, per l'approfondimento dei

A me Sacchi me fa 'n baffo! (e mi sono tenuto)



E' andato perduto nel passaggio dalla versione bidimensionale (International Superstar Soccer Deluxe) a quella full 3D, ma ora lo abbiamo ritrovato. E' l'editor tattico, che permette di piazzare gli effettivi dove si vuole. Personalizzare gli schieramenti è semplicissimo! Avanzando nel gioco, apprezzerete la possibilità di piazzare i vostri elementi nelle zone di campo che vi serve di occupare. La profondità di questo prodotto è aumentata esponenzialmente da questa feature.



Non vi piace il 4-4-2? Volete allargare gli esterni? Volete dotare il centrocampo di un perno tra i mediani e il regista offensivo? Che aspettate a farlo, visto che Winning Eleven 4 vi offre la possibilità di far questo e molto altro?



I giocatori foix, tramite la pressione combinata di L2 e i quattro tasti del pad, possono chiamare quattro diverse tattiche che gli effettivi, bravetti, tradurranno efficacemente in azioni.

LA LETTURA DI QUESTO BOX É RISERVATA A UN PUBBLICO ADULTERO

Sebbene sia obbligato alla serie di FIFA perché il mio primo lavoro per Planet PlayStation è stato un mega speciale sulla versione del '99, al calcio Electronic Arts preferisco lungamente la serie ISS di Konami. Fin dai tempi del Super Nintendo ho giocato, amato, sviscerato, sodomizzato tutte le versioni sfornate da Konami, e nel mio cuore questa serie siede accanto ai Kick Off (Amiga) e all'International Soccer (Commodore 64!). Ma scurdammoce 'o passato; oggi il confronto è fra la serie di FIFA e quella di ISS. Ecco perché la serie di ISS Pro è oggettivamente migliore:

- **la grafica è decisamente più fluida e rende realistico il comportamento dei ventidue in campo;**
- **anche il comportamento, a livello tattico, della squadra in campo è più intelligente e aderente alla realtà;**
- **la risposta ai comandi è più immediata;**
- **il sistema di controllo è meno laborioso, ma il numero delle azioni effettuabili da ogni singolo giocatore non ne risente in modo percettibile;**
- **il tasto del passaggio è più efficace e utile;**
- **la corsa non costringe a puntellare come ossessi sul pad;**
- **si controlla meglio tutta la squadra, e gli sforzi del giocatore vengono tradotti in corrispondenti comportamenti della propria compagine: insomma, c'è meno casualità:**
- **giocatori rispettano meglio la posizione e le istruzioni impartite.**

Non voglio dire che FIFA sia un brutto gioco, tutt'altro. Ha alcuni pregi assolutamente innegabili e peraltro molto ma molto rilevanti. Ma quando si decide di scendere in campo contano solo il divertimento, il feeling, il coinvolgimento. E se devo giocare, non ho dubbi.

Dite la vostra che io ho detto la mia. ISS Pro spacca e FIFA abbozza. Se non siete d'accordo, ci sono le pagine della posta per una dialettica. Tanto ci pensa Pitone...



Durante i replay scegliamo le inquadrature e la velocità che più ci garbano. Per far rosicare l'avversario a cui abbiamo appena fatto gol, ovviamente...



Prima di scendere in campo, settate i diversi parametri: durata dei tempi, golden gol, condizioni meteo, maglie e stadi: finalmente questi ultimi sono più di quattro! E c'è pure San Siro!!

quali c'è un bel box. E poi è assolutamente, moralmente doveroso segnalare il miglioramento dell'IA. Nelle precedenti versioni, per fare un esempio, le squadre che giocavano con due esterni che crossavano mantenevano questa impostazione anche se il difensore smetteva di pressare. In WE4, invece, un'ala libera non si allarga e crossa: o passa all'indietro a un compagno che tira, o converge e conclude, oppure detta un passaggio corto rasoterra dento l'area. Non solo è bello, non solo è realistico, ma è anche molto vario e quindi ogni partita è imprevedibile e interessante. Anche quando si gioca contro la CPU, sembra che il controllo dell'avversario sia di un giocatore umano. In finale non resta da dire che questo: WE, da giocare, è assolutamente una poesia.

IL COMPAGNO IN GINOCCHIO CHE LO INDUCE CON PAROLE E CON MANO A SOLLEVARSI SCOPRE PIENI DI LACRIME I SUOI OCCHI

Ma anche il comparto estetico non scherza. La grafica di questo Winning Eleven 4 è semplicemente... non lo so: lo stesso superlativo che avete dato ai full motion video di **Final Fantasy VII** potete darlo pure alla grafica di questo prodotto (sarebbe riduttivo chiamarlo gioco). Andiamo con ordine.

La **risoluzione** è soddisfacente: certo questo WE4 non è **Virtua Striker**, ma la macchina su cui gira è una PlayStation e non una **Model 3**... Le maglie sono riprodotte perfettamente, e persino i volti dei giocatori sono costituiti da convincenti texture. Le **animazioni** sono incredibili: la bellezza plastica delle movenze dei calciatori è emozionante. Inoltre, è favolosa l'attenzione posta nella varietà delle animazioni medesime: giocatori che ogni tanto perdono l'equilibrio e cadono (la cui scheda ovviamente riporta un basso valore alla voce **"body balance"**), portieri che esultano dopo un intervento notevole ecc. La sezione audio è abbastanza ingiudicabile: i cori sono curatissimi (ogni squadra ha la sua tifoseria) ma la telecronaca in giapponese è un po' ridicola (**shutù**), sebbene il **Pizzul** con gli occhi a mandorla ogni tanto pronunci il nome di un giocatore. Buono invece il rumore del pallone, dal momento che ora gli impatti scarpino/palla non assomigliano più a quelli che nella realtà si sentono quando c'è un incidente tra autovetture.

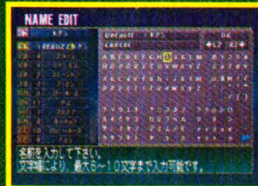


La buona volontà non manca, ma purtroppo il piede è amaro

Sostituite i giocatori per piazzare gli uomini giusti nei ruoli chiave. Trovate il vostro stile di gioco, individuate i ruoli chiave e trovate una formazione che, in quelle posizioni, ha i campioni.

Di versione in versione, è aumentato il numero di variabili che regolano il comportamento dei giocatori in campo; se praticamente, nelle prime uscite, di un giocatore si poteva sapere solo se era forte o se era una pippa, in questo è possibile avere informazioni sulla capacità in difesa, la capacità nei dribbling, la potenza e la precisione del tiro, la resilienza ecc. Ovviamente, tutto questo si traduce in modo percettibile in campo; quindi, per esempio, fate in modo che la vostra punta abbia un valore alto per quanto riguarda le capacità di tiro o, se amate il gioco sulle fasce fatto tutto di cross, assicuratevi che abbia un buon punteggio sia in termini di elevazione che di capacità nel gioco aereo. Non ve ne pentirete.





Grazie al cielo è possibile editare i nomi dei giocatori e sostituire gli ideogrammi. Certo, serve una cultura calcistica di prim'ordine e una pazienza invidiabile.



Ecco cosa è davvero migliorabile: l'unica opzione-allenamento disponibile prevede una sola squadra in campo e serve a poco. Il miglior allenamento è disputare partite amichevoli.

Casa: **New Corporation**
Genere: **Arcade**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC giapponese**

The Adventure of Little Ralph

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

75

	1-10
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	8

A favore:
- Un bel tuffo nel passato
- Semplice e immediato
- Incredibilmente longevo
- Divertente e per ogni età

Contro:
- Ci giocavano i Flintstones
- Assolutamente inattuale
- Tecnicamente è tremendo



Qualcuno di voi potrebbe pensare a un inspiegabile errore, guardando le immagini. Una partita ad **AoLR** (acronimo del troppo lungo **Adventure of Little Ralph**) tradisce la natura di questo titolo, vicino alla matrice di un prodotto per i sedici bit (Super Nintendo, Sega Mega Drive e anche Commodore Amiga). Parente dei giochi a scorrimento dalla natura mista (salto, sparo, raccolta di bonus) che rullavano su quelle piattaforme, AoLR assomiglia a quei prodotti molto più degli altri giochi bidimensionali simili apparsi su PlayStation, i vari **Tombi**, **Castlevania** ecc.

C'ERA UNA VOLTA IN GIAPPONE

L'introduzione mostra un figaccione tutto muscoloso che ricorda molto il protagonista di un grande gioco, il quale frega la donna a **Ralph** e per giunta, grazie ai poteri magici, riduce il nostro a un bambinetto. Nudo, oltretutto.
Non so come sviluppatori sani di mente possano affascinare il popolo dei videogiocatori dandogli la possibilità di impersonare un umiliato bambinetto; e per di più c'è chi colpevolizza quelli (come me) che fanno il tifo per i cattivi... Comunque, i fatti che ho descritto non sono narrati tramite una introduzione animata degna dei più blasonati titoli **Square**: si tratta di semplici sprite male animati che si muovono su uno sfondo bidimensionale. Nel gioco non si vede manco un poligono e, se non fosse per la risoluzione e la brillantezza dei colori, potreste pensare di avere le allucinazioni impugnando il pad PlayStation: vi chiederete perché non avete tra le mani un controller nero, uno di quelli del Sega Megadrive.

E IO CHE CASPITA DEBBO FARE?

Dopo aver recuperato la dignità (due stracci per coprirsi ed evitare il bollino della censura), il piccolo **Ralph** si lancerà contro **Pepsiman** per vendicarsi e soprattutto recuperare la sua innamorata. Sul gameplay non c'è molto da dire: si controlla il pischello spostandolo da sinistra verso destra, con un tasto si comanda il salto e con un altro invece si esegue un colpo per sbarazzarsi dei nemici. Lungo il percorso si trovano diversi bonus: è un'aggiunta che fa sempre piacere. Tecnicamente il giochino è pregevole: la giocabilità è buona grazie al controllo veramente molto preciso e altrettanto immediato. A livello estetico siamo a livello di **Castlevania** (che però vanta effetti di luce davvero superbi), **Lucky Luke** e gli altri giochi bidimensionali puri. Le ambientazioni sono interessanti e i colori, squillanti, si rivelano costantemente adeguati e conferiscono una bella luce all'area di gioco.
Vero punto forte del gioco, oltre alla semplicità, è il **livello di difficoltà**, davvero ben tarato, che si ha modo di apprezzare durante le lunghe fasi di gioco; la **longevità** è poi un altro punto a favore. La possibilità di salvare i record va evidenziato come un'altra piacevole introduzione di cui si avvantaggia l'interesse globale.



La grafica è questa: risoluta sì, colorata sì, ma decisamente retrò.



Gli sfondi sono molto vari e curati. In alto a sinistra potete sapere quanto tempo avete ancora a disposizione per terminare lo stage.

SÌ, MA IN FINALE...TRAGEDIA!

Chi ama i platform bidimensionali davvero vecchio stampo, con cosa gioca? Il voto dato all'originalità non è basso perché, quello che sarebbe stato un gioco banale su Super Nintendo, assume tutt'altra luce su una console che non ha prodotti di questo tipo. Non siate cattivi e tenetevi per voi cose tipo "un motivo ci sarà"... Gli altri canoni adottati per stilare la pagella sono vicini a quelli delle recensioni per le console a sedici bit, piuttosto che a quelli utilizzati per giudicare un gioco per PlayStation, dal momento che non ci sono termini reali di paragone. Ovviamente il globale è relativo alla console su cui gira, e quindi non è molto lusinghiero. In definitiva, questo **AoLR** è un prodotto stravagante, con il suo carico di vetustà tanto marcato da sembrare quasi paradossale. Prendetelo come un regalo fatto ai nostalgici; per questi, è davvero una manna (Mister X si è raccomandato di trattarlo bene: ehi, Mister, siamo ancora amici?), mentre tutti gli altri gli diano un'occhiata per scoprire un gioco praticamente mai visto su PSX ma comunque giocabile e interessante.

Retro... gusto

All'interno di Adventure of Little Ralph, quadro dopo quadro (è proprio il caso di utilizzare questo nome!) scoprirete elementi di gioco tipici dei videogames anni Ottanta (Mario Bros in testa), con ascensorini sospesi, piccoli nemici da combattere, punti da raccogliere in giro, funi da salire, pistoni che portano in alto, trabocchetti assolutamente da evitare. In dipendenza dei gusti (se impazzite per Wip3out o per le simulazioni sportive ad alta resa realistica lasciate stare!), questa atmosfera retrò può alzare il gradimento di molti punti.











Sulla destra c'è il figaccione, che crea il panico in paese anche grazie ai suoi emissari. Umilia il paladino di turno, si zotta la donna e scappa. Lui sì che è un tipo interessante!

Casa: **THQ**
Sviluppatore: **Funcom**

Genere: **Racing**
Numero Giocatori: **1/2**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

Championship Motocross

Di Alfredo Delmonaco

Potenzialità
82

Uscita prevista
Inverno '99

Assomiglia a:
- International Moto X, serie Motoracer

Ha qualcosa in più di:
- International Moto X, Motoracer e Motoracer 2 (è più 'dedicato' al motocross, molto più spettacolare)

Ha qualcosa in meno di:
- Motoracer 2 (solo tre moto, la grafica per il momento non regge il confronto)



Era uno dei pochi temi in cui difettava la Play. Ora, grazie alla **THQ**, potremo assaporare la libidine dei salti nel fango e delle due ruote più rumorose della storia. Infatti, sembra che la **Kawasaki** abbia deciso di sfruttare il veicolo pubblicitario dell'intrattenimento videoludico, concedendo licenze di marchio e corridori ad alcuni giochi. Prima **Extreme Bikers** su P.C. (ma ho strappato la confessione da Mr. Brofoff, programmatore, che stanno lavorando a una versione PlayStation che uscirà entro l'anno...) sponsorizzato dal campione spagnolo Torronteras, e poi questo **Championship Motocross** il cui testimonial è Ricky Carmichael. Sebbene il parco giochi della Play sia molto vasto e vario, un gioco di motocross degno di essere notato onestamente non c'è. Sia le parti 'crossistiche' di **Motoracer 1** e **2**, sia **International Moto X**, non sono realizzate in maniera adeguata (troppo poco approfondito l'argomento nel primo caso e realizzazione molto mediocre nel secondo). Sfruttando a dovere la situazione favorevole, questo Championship Motocross potrebbe colmare la lacuna ed ergersi a punto di riferimento per le simulazione di cross a venire.

MASSIMA LUNGHEZZA: 13 M

Una volta inserito il CD nella Dea Grigia (eh sì, altrimenti il gioco non parte....) e gustata la presentazione assai spettacolare (con filmati vari di acrobazie al limite del capottamento), avremo modo di accedere al solito menu principale che ci permetterà di selezionare una **gara singola**, il **campionato**, il menu **Practice** e le immancabili opzioni. Sebbene il gioco sia sponsorizzato dalla Kawasaki e da un pilota della loro scuderia (che fra le altre cose sono fuori di cozza uno peggio dell'altro....), sarà possibile utilizzare anche le altre due rivali della casa giapponese: **Yamaha** e **Suzuki**. A differenza delle gare Singole, che prevedono

Ciao mamma! Non mi dimentico mai di salutarla mentre faccio le gare...



Il menu di scelta della moto. Sarà possibile scegliere fra tre categorie: 125cc, 250cc e 500cc.

la possibilità di utilizzare tutte le tre categorie di moto (125, 250 e 500), la modalità campionato ha come scelta solo la 125cc. Nel corso del gioco, infatti , sarà possibile sbloccare le altre solo vincendo nella categoria inferiore.
La differenza fra le varie categorie risiede, ovviamente, oltre che nella cilindrata, nella velocità che il vostro mezzo può raggiungere e nella tenuta di strada, molto precaria nella massima categoria. Molto interessante il menu di **settaggio** delle moto, che prevedono regolazioni approfondite e con effettivi cambiamenti sul comportamento delle moto in gara.

SALTARE, SU, SU...

Componente fondamentale della disciplina sono i **salti**. Il momento più spettacolare di questo sport viene valorizzato dal fatto che i programmatori hanno inserito un'opzione per effettuare delle acrobazie in volo. Schiacciando semplicemente **Cerchio** e combinandolo con una direzione del joypad, il nostro omino si produrrà in una serie di acrobazie spericolate per la gioia di chi guida e del pubblico astante. Non è tutto. È prevista una modalità che terrà conto delle misure dei salti che effettuerà il nostro centauro, tenendo in memoria l'effettiva lunghezza del salto e se fatto in gara o in 'practice'. Ovviamente si potrà andare a controllare la lunghezza dei salti migliori, salvandoli su memory card e confrontandoli con quelli di amici, parenti, colleghi ecc.



Bisogna cercare di raggiungere la massima velocità per poi fare dei salti più lunghi possibile.

PREVISIONI

Nonostante sia divertente, **Championship Motocross** mi è sembrato un po' 'indietro' come grafica. La definizione dei motocrossisti è scarna, e i personaggi appaiono cubettosi e squadrettati.

Esistono, comunque, ancora parecchi margini di miglioramento. Sicuramente i programmatori sfrutteranno il tempo che li separa dalla data d'uscita del gioco per lavorare proprio su questo, dato che il resto sembra già a un ottimo punto.
Lo **scrolling** rimane fluido in ogni situazione, anche quella della partenza, dove generalmente una perdita di velocità è usuale. Forse nella categoria 125cc è un po' lento, ma è stata sicuramente una scelta dei programmatori, visto che nelle categorie maggiori 250 e 500cc il discorso cambia in meglio.



Sarà possibile fare dei salti di questo tipo, dove potrete sfruttare tutte le vostre abilità di acrobati...



Lo scrolling rimane fluido anche alla partenza, dove lo schermo è solitamente pieno.

Dove invece la THQ ha colto il segno è sulla **giocabilità**. Il controllo della moto, mai troppo complicato, e la possibilità di fare acrobazie con estrema facilità, divertono senza impegnare troppo l'utente. Rimane da vedere se la **Funcom** (sviluppatore della THQ) riuscirà a colmare la lacuna di una grafica un po' obsoleta. Nel caso in cui le promesse venissero mantenute, avremo sicuramente un prodotto valido, capace di sfruttare la labile concorrenza per affermarsi come miglior prodotto del suo genere.



Casa: **Capcom**
Genere: **Simu:azione sportiva**

Numero giocatori: **2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **analogico e vibrazioni**

Trick'n'Snowboarding

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Dai creatori di **Resident Evil** e **Street Fighter**, un gioco su uno sport sanguinoso come il primo e violento come il secondo: lo snowboard! Come dite? Non è sanguinoso? Sapete quanto costa uno stagionale? Come un litro di sangue! E non è violento?? Avete mai fatto la coda a un impianto di domenica? Con tutti quegli sciatori…!

LA CAPCOM SULLA NEVE?

Ennesimo gioco su questo fantastico sport, questa volta prodotto da **Capcom**. *"Ma cosa c'entra la Capcom con lo snowboard?"* vi chiederete voi. È la stessa domanda che mi ha attanagliato per i giorni successivi la prova di questo gioco. In effetti, la Capcom non c'entra niente, lo dimostrano due o tre particolari (alcuni neanche tanto nascosti) che emergono durante il gioco. Primo fra tutti la **grafica**: lo snowboard è uno sport che ha una forte componente esibizionistica e di conseguenza 'quello che si vede' deve essere il massimo in termini di spettacolarità. Se questo parametro è rispettato dal punto di vista dei trick (vari, spettacolari e semplici da eseguire), dal punto di vista grafico non ci siamo proprio. D'accordo che è una preview, ma penso di aver visto abbastanza giochi in fase di sviluppo e poi definitivi e aver capito quando ci potrà essere un'implementazione grafica o meno. Mi sbaglierò, ma da quel punto di vista Trick'n'Snowboarder penso non potrà offrire più di quello che vedete: un'interfaccia di gioco anonima e una grafica piuttosto spixellata. In particolare l'**interfaccia** è quella che mi stupisce di più. Per creare un'ambientazione virtuale in linea con la filosofia degli snowboarder, non servono motori grafici eccezionali: basta osservare le migliaia di pubblicità che riguardano questo sport (come quelle dell'attrezzistica, per esempio). Qualche colore vivace, un'impronta street e una colonna sonora adeguata.





In alcune gare saranno presenti delle telecamere che riprenderanno, da punti prefissati, le vostre evoluzioni. Il compito è quello di eseguire il trick nel raggio visivo della telecamera. Il risultato lo vedrete in tempo reale sullo schermo.

OCCASIONE MANCATA

Questi sono i parametri che **Trick'n'Snowboarder** non rispetta per niente: schermata di opzioni piatta e senza motivi di richiamo, in pieno stile manga, manco fosse l'interfaccia di **Bust A Move**; niente foto né filmati, ma soprattutto niente musica! Capisco che i diritti per le canzoni costino, ma è grazie a questi piccoli particolari che **X Games Pro Boarders** è quello che è! L'utilizzo di tavole e abbigliamento reali, cosa che avrebbe potuto salvare in corner questa sezione di gioco, non è assolutamente sfruttata, presentando le attrezzature con un semplice nome e una sigla, cosa che oltre a sminuire il gioco sminuisce le attrezzature stesse. La scelta delle discipline, anche se essenziale, è soddisfacente: **xtreme** (che sarebbe la discesa libera con i salti); **half pipe**, la conca dove eseguire le acrobazie; **big air**, dove ci si cimenta in un unico grande salto, e **slalom** dove… beh, lo sapete! Il fatto di non poter andare 'fuoripista' è un'ulteriore segno della mancanza di competenza che i programmatori hanno nei confronti della filosofia dello snowboard. Una particolarità è che non ci sono gare contro altri atleti; un personal trainer vi indicherà che cosa dovete fare e dove. In modalità xtreme, per esempio, dovrete girare un video: le telecamere sono posizionate in quattro punti focali e voi dovrete delle acrobazie proprio lì. Posto che potete farlo ovunque, dimostrarvi capaci in quei frangenti specifici è obbligatorio per avanzare di livello.



C'è anche il salto della strada come in X Games Pro Boarders!



In Russia parteciperete a un contest di big air, il salto singolo. In volo non verrà servita vodka.

LO SNOW È MOVIMENTO!!!

Anche in queste sezioni, l'interfaccia di gioco si dimostra per quello che è: il prodotto di una filosofia, quella manga, che presenta il disegno inanimato di un personaggio che parla attraverso i sottotitoli. Tipico da rpg giapponese! Ma questo è un gioco di snowboard! Deve essere vivace, movimentato, rapido nella scelta delle opzioni; ti deve mettere in pista in un tempo inferiore a quello dell'accensione della PlayStation, giusto per dare un paragone temporale. Purtroppo questo **Trick'n'Snowboarder** non lo fa. Pur essendo le movenze dei rider fluide e credibili, pur essendo facile da imparare fin da subito, grazie al sistema di controllo intuitivo, pur trattando dello sport più bello del mondo, non riesce a piacermi. Che poi, diciamocelo chiaramente, a parte **Villa Bojungles**, quanti altri sono patiti di questo sport, almeno in maniera virtuale? Se è tanto, giusto il trenta percento di voi avrà un titolo di snowboard; considerato questo, si può affermare con una certa sicumera che i titoli finora disponibili sono più che sufficienti per accontentare l'audience. Quindi, non apportando nessuna innovazione apparente (se si esclude lo shooting dei video e il riquadro che mostra i trick in tempo reale), Trick'n'Snowboarder non passa la scrematura iniziale. Attendiamo la versione finale per confermare (o, mi auguro, smentire) questo giudizio. Hang Loose!

Potenzialità

70

Uscita prevista

Inverno '99

Assomiglia a:
- **Cool Boarders 3** (decisamente, il metodo di controllo, l'esecuzione dei trick e le belle movenze degli snowboarder sono molto simili)

Ha qualcosa in più di:
- **Cool Boarders 3** (i personaggi di **Resident Evil 2** che possono surfare)

Ha qualcosa in meno di:
- **Big Air** e **X Games Pro Boarder** (la colonna sonora killer e il mood del mondo dello snowboard)

PITTORE! TI VOGLIO PARLARE....



Dubitiamo molto dell'utilità di questo editor, ma visto che c'è… Serve per ridipingere gli sfondi di gioco; non quelli dietro le piste, bensì le schermate di intermezzo e di scelta delle opzioni, nonché quelle di caricamento. Si può modificare il simbolo di base, riverniciarlo, disegnarne uno nuovo o anche colorare tutto lo sfondo a tinta unita.

PERSONAGGI BASE







All'inizio del gioco ci sono solo quattro personaggi disponibili; nel pieno rispetto della tradizione giapponese, due uomini e due donne. I rider sono di fantasia, ma il loro abbigliamento e le loro tavole sono riproduzioni di quelli veri. Per l'abbigliamento ci ha pensato la Ocean Pacific (che fa sfoggio di marchett… ehm… sponsor ogni dove), per le tavole la SIMS e la MOSS. Purtroppo le tavole hanno solo il nome e, non conoscendo le caratteristiche che le differenziano (se ce ne sono), non si può stabilire quale vada meglio e quale no. È probabile che nella versione finale i personaggi base verranno differenziati in quanto a caratteristiche, visto che ora sono tutti uguali. Speriamo!

Casa: **Infogrames**
Sviluppatore: **Eutechnyx**
Genere: **Racing**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **Non dichiarati**

Compatibilità: **Dual Shock e periferiche analogiche**

Le Mans 24 hours

DI ALFREDO DELMONACO



La **24 ore di Le Mans** è una delle gare più antiche e tradizionali sia in ambito motociclistico sia in quello automobilistico. L'evento si celebra una volta l'anno e si svolge sul circuito francese di Le Mans (appunto...). Il suffisso ventiquattrore è stato dato poiché la gara si svolge nell'arco di una giornata intera, con partenza al tramonto e arrivo nel tardo pomeriggio del giorno successivo, quindi dopo circa 24 ore. Trionfatori della disciplina sono stati, fra gli altri, **Nuvolari**, **Wurz**, **Alboreto** e **Graham Hill**, uno dei più grandi piloti di tutti i tempi e padre di Damon.

Un'altra caratteristica della gara francese è la particolare difficoltà, che mette a dura prova le abilità e la resistenza fisica del pilota, e che spesso provoca spettacolari incidenti. La **Infogrames** ha realizzato un trasposizione videoludica dell'avvenimento sfruttando il nome altisonante dell'evento per crearne una simulazione automobilistica all'altezza.

... DIVORA LA TUA STRADA E VINCERAI

Una volta avviato il CD si ha subito la possibilità di scegliere fra le varie opzioni di gioco che sono: **Le Mans 24**, **Gara singola**, **Campionato** e **Pratica**. La prima modalità è il piatto forte del gioco: una simulazione accurata della gara di 24 ore. Naturalmente non sarà in tempo reale (o almeno, i programmatori non l'hanno ancora inserita...), però potremo gareggiare in 24 ore virtuali con il sole che sorge e tramonta mentre noi stiamo correndo. Inoltre, dovremo correre anche di notte con tutte le problematiche che esso comporta. Sarà possibile scegliere la durata della gara, con il computer che "comprimerà" le 24 ore nel tempo prescelto (anche se, a dire il vero, la possibilità di correre per un giorno intero mi attira molto... spero la inseriscano nella versione finale!). La **Gara singola** ci permetterà di affrontare i nostri avversari su un circuito scelto da noi (all'inizio ne saranno disponibili solo 2), fare le qualifiche e infine effettuare la gara in base al tempo di qualifica ottenuto. Inutile dirvi che per avere qualche speranza di vittoria dovremo qualificarci al massimo in seconda fila. Il **Campionato** è un ottimo compromesso fra la gara singola e la 24 ore. Sfideremo un numero di concorrenti precisato precedentemente, in una serie di gare comprensive di qualifiche e gestione della macchina ai box (cambio gomme, benzina, aerodinamica ecc.), oltre alla gara vera e propria. Dato che è in programmazione una modalità per la



Vi pregherei di porre l'attenzione sulle luci degli stop... Non ho parole...

Aspettavo questo titolo come manna dal cielo, sembrava non uscisse più. Finalmente il CD è nelle mie mani e posso gustarmi quello che promette di essere un altro capolavoro per la PlayStation!



Il Replay ci mostra tutte le fasi della corsa con telecamere da ogni posizione. La grafica lascia basiti.





Gli avversari, sempre agguerriti, difficilmente daranno strada senza farvi penare. Una "bottarella" sul posteriore dell'auto li toglierà di mezzo.

LA GESTIONE DEL LIMITATORE DEI GIRI

Una delle innovazioni che salta più all'occhio di questo Le Mans 24 è l'introduzione di un **gestore di giri massimi**. Tutti sanno (o quasi) che una macchina con un cambio "corto" raggiunge prima il numero di giri "giusto" per cambiare la marcia in quella successiva. Quindi, più "corto" è il cambio e prima si raggiunge la velocità massima, penalizzando però quella di punta. Su di un percorso di montagna sarà necessario avere un cambio molto corto, poiché data la natura delle curve montanare difficilmente raggiungeremo alte velocità. Al contrario, sui percorsi rettilinei sarà importante avere la massima velocità possibile e cioè un cambio "lungo". Finora questo tipo di regolazioni sulle marce potevano essere fatte solo prima della gara, ai box. Adesso, invece, i programmatori della Infogrames hanno introdotto un sistema per i rapporti durante la gara. Premendo il tasto **L2** si "accorcerà" il cambio, mentre premendo **R2** si otterrà l'effetto contrario. Con questo sistema sarà possibile adattare in un attimo le caratteristiche della nostra vettura a quelle della pista.







Sbagliando a impostare la curva si uscirà fuori strada in una nuvola di fumo prodotta dalle gomme.

quale sarà possibile cambiare scuderia nel corso del campionato, sarà molto interessante vedere gli sviluppi che potremo prendere durante il gioco.
La modalità **Practice** ci mette al volante di un'autovettura, cosicché si possa provare l'auto, la pista ed eventuali modifiche apportate o da apportare. Quest'ultimo menu è una tappa obbligata per chi vuole spratichirsi su questi bolidi a quattro ruote prima di affrontare qualcosa di più impegnativo.

L'EREDE DI GRAN TURISMO

Sarebbe successo prima o poi, lo si sapeva. **Le Mans 24 Hour** si può tranquillamente paragonare al capolavoro della Sony. L'attesa non è stata vana, poiché nonostante avessi una preview ancora migliorabile sotto molti punti di vista, l'ultimo nato di casa **Infogrames** già fa vedere di che pasta è fatto. Come sempre, la grafica è la prima cosa che si nota. Sicuramente i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro. Le macchine sono molto dettagliate sia da vicino sia da lontano, con dei riflessi sulla carrozzeria lucida che non hanno niente da invidiare a nessuno.
Le tre visuali disponibili (per ora) sono giocabilissime è soddisfano le esigenze di tre tipi di utenti diversi. La prima, da **dietro la macchina**, mette in mostra l'ottimo motore grafico con un comportamento della vettura che finalmente non "scivola" sulla strada.
La seconda, sempre **da dietro ma più ravvicinata**, taglia effettivamente una porzione di pista visibile, ma l'incredibile reattività del bolide sopperisce a questa difficoltà. Degne di nota, sicuramente, le luci degli Stop, f-a-v-o-l-o-s-e-!!! Infine la **visuale interna**, veramente realizzata come si conviene. La strada scorre veloce, la visuale non è mai troppo "a terra" e il livello di coinvolgimento è elevatissimo.



... Eppure mi sembrava di aver visto un chiodino.

SCROLLING, QUESTO FATTORE SCONOSCIUTO

Lo **scrolling** è molto costante e fluido, anche se il numero delle auto presenti in pista non supera la decina. Il comportamento degli avversari è finalmente plausibile, con i piloti delle altre scuderie che vanno a cercare sempre la traiettoria ideale, ma che "staccano" in prossimità della curva se la situazione lo richiede. Ciò nonostante, il sorpasso non è stato relegato in un ruolo secondario. Lo si può attuare solo in alcuni passaggi, proprio come nella realtà.
Per quanto riguarda le ambientazioni circostanti, il circuito di Le Mans è una ricostruzione perfetta della controparte reale, evidenziando quindi un lavoro certosino anche per quello che riguarda



Un comodo menu vi informerà costantemente dei progressi fatti.

Potenzialità 95

Uscita prevista
Novembre '99

Assomiglia a:
- Gran Turismo, Ridge Racer Type 4

Ha qualcosa in più di:
- **Ridge Racer Type 4** (controllo più realistico)

Ha qualcosa in meno di:
- **Gran Turismo** e **Ridge Racer Type 4** (il numero delle autovetture selezionabili)

LE SOSTE AI BOX



Come in ogni gioco di macchine che si rispetti, anche Le Mans 24 conta molto sul lavoro ai box. Sarà fondamentale indovinare gli assetti e le regolazioni dell'autovettura per poter sperare di piazzarsi nei primi cinque. Molta importanza è stata data alla scelta delle gomme (e vorrei vedere...), al cambio e agli assetti di gara che influiscono in modo determinante sul comportamento del bolide. Tocco di classe, mentre sarete fermi ai box il computer, invece di soffermarsi sulle noiose operazioni dei vostri meccanici, scorrerà sulla gara in corso mostrandovi le immagini delle altre autovetture. Una volta finite le riparazioni, la telecamera ritornerà immediatamente sulla vostra auto come se nulla fosse successo. Scusate se è poco....
- Gomme: sezione dedicata alla tenuta di strada. Le gomme morbide serviranno per i tempi di qualifica, poiché hanno una durata minore e una maggiore tenuta. Viceversa, usando quelle dure potrete contare su un solo cambio gomme ma con prestazioni inferiori.
- Benzina: il controllo del serbatoio è affidato a voi e all'indicatore della benzina sul cruscotto, che vi avviserà quando sarà il momento di fermarvi per il pieno. Una buona gestione del carico nel serbatoio darà il giusto compromesso fra velocità e durata complessiva.
- Aerodinamica: in base alle caratteristiche del circuito, sarà inoltre possibile selezionare più carico aerodinamico se si desidera avere maggiore tenuta; in caso contrario, si potrà scegliere di avere maggiore velocità in cambio di una macchina più "saltellante".
- Sterzo: questo menu serve per settare la sensibilità del volante. Più che mai qui contano le caratteristiche di chi guida e la mano del pilota. Va da sé che per i circuiti molto impegnativi sarebbe opportuno mantenere un'alta sensibilità. D'altro canto, una sensibilità minore dovrebbe garantire una maggiore stabilità del mezzo.

TUTTO FUMO E NIENTE ARROSTO

Durante le varie gare, sottoponendo il motore a troppo sforzo la temperatura generale salirà gradatamente. I motivi possono essere molteplici.



Innanzi tutto, un cattivo uso del gestore del cambio potrebbe effettivamente farvi andare fuori giri troppo spesso; o che so, troppe "escursioni" sulla pista potrebbero sforzare il motore. Una volta surriscaldato, si dovrà trovare il sistema di raffreddarlo, cambiando il gestore in un cambio più corto o usando maggiormente i freni piuttosto che il freno motore prima delle curve. In caso contrario, dapprima una nuvola di fumo nero comincerà a uscire dal vostro anteriore, poi una bella fiammata partirà dal cofano e la vostra gara sarà solo un brutto ricordo!

la riproduzione della pista. Molto valide le ambientazioni attorno alla strada, dove i tocchi di classe si sprecano, uno su tutti, i **flash** dei fotografi durante i passaggi davanti alle tribune. Molto carino l'effetto dal tubo di scappamento delle GT, che oltre alla fiammata producono il caratteristico scoppio. Anche il sonoro è stato curato nei minimi particolari, a partire dal rombo del motore. Sarà l'enfasi, ma un suono così profondo su un videogioco non ricordo di averlo mai sentito. Il **rombo del motore** coinvolge e invoglia a spingerlo ai massimi limiti consentiti (e non). Persino quando il motore si surriscalda si potrà avvertire che qualcosa non va dal suono differente.

MUSICA E PAROLE

Discorso a parte per le **musiche**, che come ripeto ogni volta, in un gioco dove è fondamentale sentire il numero di giri per cambiare, lasciano il tempo che trovano. Lo stile è comunque il solito genere hard-rock con il chitarrista-mostro (che dopo due pezzi ti ha già stufato), e chi usualmente ha piacere di sentire la colonna sonora troverà sicuramente dei pezzi ben realizzati. Grande attenzione è stata posta anche sui rumori delle altre macchine, e con un buon impianto surround si potrà anticipare le mosse dell'avversario basandosi sullo spostamento del rombo.



Come potete ben vedere, gli altri piloti sono molto bravi a "chiudere" le porte, impedendovi di passare.



La categoria dei prototipi è molto più veloce e impegnativa delle altre due...



Una volta fermati ai box, la telecamera cambia e gira sulla corsa, tenendovi sempre informati sugli eventuali sviluppi.

MANOVRABILITÀ E DUAL SHOCK

Le Mans supporterà tutti i tipi di periferiche analogiche. Le sessioni con il **dual shock** sono state in ogni modo abbastanza indicative su quello che sarà il sistema di controllo definitivo. È chiaro l'intento dei programmatori di dare un'impostazione simulativa al prodotto. Ciò significa che il comportamento della macchina sarà più possibile aderente a quello della controparte reale. Quindi, scordatevi scodate innaturali come quelle di **Ridge Racer Type 4** e tenete presente **Gran Turismo**, che da questo punto di vista può essere un ottimo paragone. Ogni categoria (se ne prevedono tre: **GT1**, **GT2** e **prototipi**) ha le sue autovetture, e ogni vettura ha le sue caratteristiche ben definite. Quindi, anche scegliendo due bolidi della stessa categoria, ma di Casa differente, avremo un comportamento diverso fra loro. Il sistema di controllo è stato ottimizzato per il dual shock e garantirà un riscontro sul mezzo immediato e coinvolgente. Gran lavoro è stato fatto sulle vibrazioni del **joypad** Sony. Mai invadenti e violente quanto basta, sono uno dei punti di forza del titolo.

Senz'ombra di dubbio siamo di fronte a un prodotto curato sotto tutti i punti di vista. Grafica, sonoro, giocabilità sono ai massimi livelli. Resta da accertarsi che la Infogrames continui a lavorare così, in modo da avere una versione finale come da attese che, ripeto, sono molte. Di sicuro **Le Mans 24 Hours** ha le carte in regola per diventare uno dei grandi classici su PlayStation.



LA SPIA DELLA RISERVA

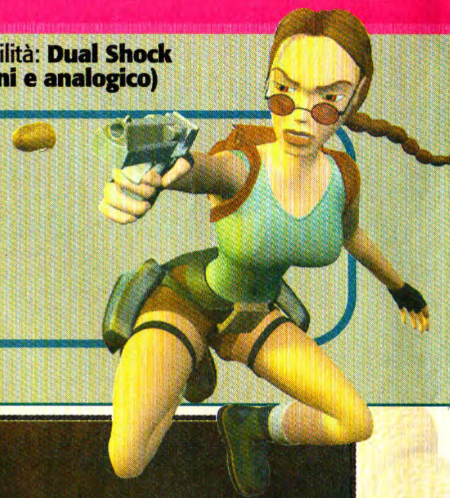
Guardando con particolare attenzione sul cruscotto della vettura, potremo notare, oltre al contagiri e contachilometri, anche la spia della temperatura e della benzina. Noooooo!! Anche qui!!! Già la mia della Visa è SEMPRE accesa, ora mi tocca controllare anche ce ne sia anche qui.



Casa: **Eidos**
Genere: **Avventura**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **non dichiarati**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico)**



Tomb Raider: the last revelation

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Accantoniamo per un attimo tutte le polemiche che ci hanno diviso in questi mesi (dall'arrivo della famosa lettera) e concentriamoci su quello che promette di essere l'Evento del nuovo millennio: l'Ultima Rivelazione (quale? Che Lara ha le t*#@!? rifatte?).

Rifatte o no, ci piace sempre e comunque. Non mi dilungherò sul ruolo che ha avuto Lara nel corso di questi anni; sull'importanza del suo personaggio, su quello che ha voluto dire per la **Core**, per la **Eidos**, ma soprattutto per la PlayStation in generale. Non mi perderò neanche in banali paragoni sui tre capitoli perché oramai conosciamo tutti la verità: sappiamo quanto bello è stato **Tomb Raider**, quanto fascino aveva e quanti chilometri abbiamo percorso per completarlo. Sappiamo quanto era difficile accoppare tutti i nemici di **Tomb Raider II**, molto più ricco di scontri rispetto al passato. E sappiamo anche che **Tomb Raider III** ha deluso non solo l'Italia, ma anche l'Inghilterra e l'America, dove non ha mai raggiunto la vetta della classifica. Questo nonostante una millantata crescita esponenziale delle vendite dal primo al terzo capitolo, rivelataci da voci interne e piuttosto attendibili. Tutto questo, comunque, non ci importa. "Scordammoc' o' passat'", si diceva; guardiamo avanti, vediamo se la Core Design ha imparato dai propri errori e ha ascoltato il cuore, oltre che il portafogli. Laides and gentlemen, signore e signori, madame e messieur, i bimbi tutti, alti, bassi, belli e brutti, ecco a voi **THE LAST REVELATION**!

PRIMO FATTO MIRABILE

Le nuove avventure di Lara si svolgono tutte in **Egitto**. Tutta la storia, nel suo svolgersi, non abbandona mai questa affascinante locazione: come è possibile intuire, si svolgerà tutto o quasi nei dintorni e all'interno delle piramidi e nelle città di **Alessandria** e del **Cairo** (dove ci avevano raccontato che i **Pink Floyd** avrebbero tenuto un concerto, l'ultimo della loro carriera, il 31 dicembre 1999, la notte di capodanno. Avrebbe suonato con loro anche **Roger Waters** e sarebbe stato foriero di un nuovo, ultimo album. E' stato tutto smentito da Gilmour stesso in un'intervista apparsa su Internet. Non vi affannate a cercare i biglietti e ritiratevi a piangere in un angolo, come me). In queste righe mi preme far notare come il lavoro svolto dovrebbe essere più accurato. In effetti lo è, visto che il gioco l'ho provato veramente, con le mie manine fatate da pianista. In pratica, cosa è successo: la Core Design ha mandato un team in Egitto a fotografare, filmare, copiare, disegnare, annotare ogni cosa possibile: piramidi, sfingi, piante cittadine, animali... Sembra che abbiano anche contato i granelli di sabbia che separavano la città del Cairo dalla piramide di **Giza** e abbiano anche separato i granelli maschi da quelli femmina! Comunque sia, un lavoraccio! Tutto questo materiale è stato raccolto in tempo record rispetto al passato: l'ambientazione unica ha permesso al team di sviluppo di concentrarsi su una singola locazione e quindi dotarla di ogni più piccolo particolare possibile, senza disperdere gli sforzi. Gli oggetti che si trovano nelle varie locazioni sono quindi più numerosi (**Corollario della Crescita Esponenziale**), tridimensionali (**Primo Miracolo della Biomeccanica**) e Lara può interagire con essi (**Terzo Assioma dell'Interazione Mammaria**). Il gioco è 'grande', in termini di vastità di territorio da esplorare e di lunghezza di gioco, almeno quanto i suoi precedenti. La differenza è che le locazioni sono ora molto più piccole, il che limita i frustranti spostamenti chilometrici che eravate abituati a fare.



Ecco un esempio delle nuove tecniche di illuminazione all'interno degli ambienti di gioco.



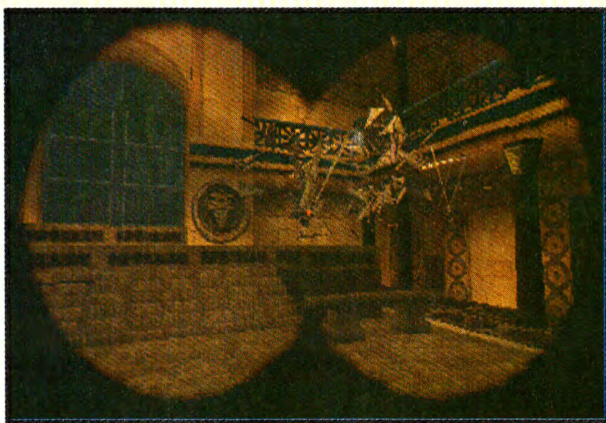
Questa faccia mi è nuova... Non l'ho mai picchiato prima...



Pavimenti così, in Tomb Raider non li avete mai visti!

SECONDO FATTO MIRABILE

Non di minore importanza è il fatto che gli obbiettivi saranno ben chiari fin dall'inizio. Una cosa che non ho mai sopportato nei giochi (e questo è uno dei motivi della mia idiosincrasia verso Tomb Raider) è la non-chiarezza degli



Ecco un esempio di utilizzo incrociato degli oggetti: puntatore laser e binocolo. Sparare con Lara non è mai stato così divertente!

TERZO FATTO MIRABILE

Lara ha un **diario**. Molti di voi magari ce l'hanno; io non sono mai riuscito a tenerne uno! A parte la mia calligrafia a budella di gallina (perché la gallina, una volta vista la mia scrittura, si sbudella dalle risate. Con un coltello), non ho mai avuto la costanza di scrivere quotidianamente qualcosa, in particolar modo perché non ho mai avuto molto tempo a disposizione. Quello che mi fa in[@#$*§e è che Lara riesce a tenerlo nonostante tutto quello che succede. Già me la vedo: sul sidecar, mentre le sparano con un bazooka, un elicottero la traccia, i serpenti e gli scorpioni le sbucano da tutte le parti. "Caro diario, oggi è una splendida giornata di sole nel deserto egiziano. Ci sono 40° all'ombra e sudo come una mucca turca avvolta nel cellophane. Un sacco di simpatici animaletti mi tengono compagnia e... PAUSA ... scusa, diario, ma ho dovuto interrompere perché un elicottero mi ha lanciato uno Stinger e per poco non mi disfava la treccia! Dove ero rimasta? Ah sì, agli animaletti. Beh, non ci sono solo loro: ci sono anche mummie, divinità di pietra che prendono vita... Oggi poi me n'è successa una...! Miii, che risate! Ero dentro una tomba antica, piena di labirinti e mostri orridi; stavo facendo merenda quando la mia guida egizia mi ruba l'artefatto che ho usato per entrare e mi lascia all'interno, chiusa sigillata che sembravo in una scatola di sardine. Non ti dico a uscire...! Beh, ora ti saluto perché se continuo a scrivere mentre guido, rischio che mi fanno la multa. Ciao, a domani! Lara". In questo diario, Lara tiene nota di tutte le locazioni che visita, degli oggetti interessanti che vede e delle scritte che legge in giro per le tombe, come se le avesse scritte lei stessa dopo averle lette. Cose come 'Okkio al kranio', 'Io c'è' o anche 'Mi chiamo Massinissa, ogni notte una rissa. Se mi vuoi, telefona pure allo 0347/696969'. Queste informazioni possono essere consultate in ogni momento. Nel diario trovano posto anche alcuni frammenti di **mappa** che potrebbero tornare utili nel caso ci si perdesse; da notare che nella versione PC sarà possibile sovrapporre la mappa in trasparenza sullo schermo per un utilizzo più pratico. Il diario funge anche da blocco appunti per alcuni dettagli insignificanti ai fini del gioco, ma di grande interesse per i fanatici di Lara, come foto di lei con parenti e amici e informazioni sulle sue passate avventure (aka Tomb Raider I, II e III). Nel diario trova spazio

obbiettivi. Se questi sono difficili da raggiungere, è un conto; ma devono essere soprattutto **CHIARI**. In passato, gli enigmi che Lara fronteggiava, la spingevano a cercare gli oggetti per essere risolti. In **The Last Revelation** questo non avviene: innanzitutto, i risultati della soluzione di un enigma si trovano a portata di mano o comunque nelle vicinanze del luogo deputato alla risoluzione: questo impedisce al giocatore di abbassare una leva e vagare per ore nella ricerca del passaggio aperto, rischiando di dimenticarsi addirittura quale fosse l'obbiettivo della ricerca. Il risultato finale è che il gioco è molto più incentrato sulla soluzione degli enigmi in se stessa, piuttosto che sulla ricerca di cosa questi enigmi, una volta risolti, hanno aperto. Niente più tempi morti, quindi!



Tra le nuove abilità della Croft, spiccano la possibilità di arrampicarsi sui pali, salendo o scendendo a piacimento. Manco fosse una ballerina di lap dance...



Il nuovo enviromental mapping può essere ammirato nel riflesso delle luci posteriori della jeep sulla parete.

Potenzialità

90

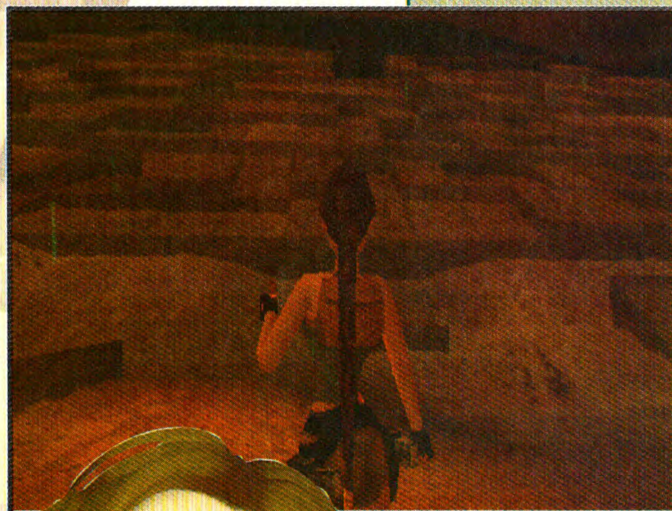
Uscita prevista

Metà novembre '99

Assomiglia a:
- Tomb Raider

Ha qualcosa in più di:
- **Tomb Raider 1, 2 e 3** (la storia, ovvio)

Ha qualcosa in meno di:
- **Tomb Raider 1** (la novità)



Arrivati a questo livello, stupirete per la sensazione di profondità che questo piano inclinato (che poi è una piramide) riesce a comunicarvi.



Anche mia sorella ha tutte le stelline fosforescenti appese sopra al letto!



Ecco cosa intendevo per 'maggiore attenzione ai dettagli'. Ed è tutto tridimensionale!

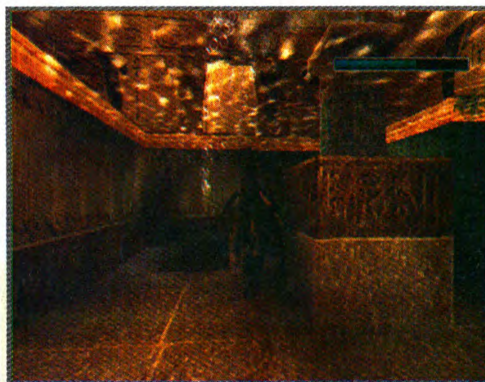
maniera tale che una breve occhiata non penalizzi troppo il punteggio finale e non rovini il resto del gioco perché 'vi è sfuggito l'occhio più avanti'. I giudizi su questa feature spaccano il mondo in due: chi ritiene che sia una mossa sbagliata che accorcerà notevolmente la vita del gioco, e chi invece ha già stappato una bottiglia! Loro, i pigri che hanno consultato la Grande Rete in cerca del walkthrough, quelli che senza soluzioni non vanno avanti, saranno contenti. Finiranno il gioco quando ancora voi prodi esploratori non avrete capito come usare il nuovo inventario. Ricordatevi che Ulisse, per tornare a Itaca, le soluzioni non le aveva. E neanche Luke Skywalker sapeva qual era il cammino giusto da intraprendere per evitare di essere sedotto dal lato oscuro della Forza. Ma da un certo punto di vista li capisco: vagare per ore senza sapere cosa bisogna fare è frustrante. Al punto che anch'io sono stato più volte tentato di sbirciare le soluzioni, in passato; ma mi sono reso conto che era un problema del gioco stesso, non mio; problema che sembra essere stato risolto con questo quarto episodio. Di qualunque schiera facciate parte, sappiate che ora la più grande sfida non è finire il gioco, ma finirlo avendo la forza di non andare a guardare le soluzioni che sono lì, a portata di Select.

anche l'**interfaccia di salvataggio**, analoga a quella di Tomb Raider II, che consente di salvare una partita in qualsiasi posto e in qualsiasi momento senza alcuna limitazione di gemme. Quello che però è veramente importante in questo diario sono gli **indizi**, l'arma a doppio taglio definitiva...

QUARTO FATTO: SE MIRABILE O NO, DECIDETELO VOI

Primo Assioma dell'Autocertificazione: per quanto un giocatore possa ritenersi onesto con se stesso e forte psicologicamente, NESSUNO è in grado di proseguire in un gioco e, bloccandosi per un qualsivoglia motivo, resistere alla tentazione di guardare le soluzioni, se le ha sotto mano. Corollario del Primo Assioma dell'Autocertificazione: se avete un libro di soluzioni a portata di mano, non c'è verso che riusciate a lasciarlo chiuso. Risultanza: finirete il gioco in circa la metà del tempo che mediamente impiegate e avrete speso inutilmente dei soldi. Seconda Regola Generica del Videogiocatore: fare più punti possibile. A fine livello, una schermata di statistiche indica il punteggio che avete raggiunto in base al numero di salvataggi, al tempo impiegato, ai segreti scovati e soprattutto in base a quante volte avete consultato il capitolo del diario chiamato **'Indizi'**. Questa sezione contiene indizi su come risolvere l'attuale task: in pratica, la soluzione del gioco. Ma questa è stata abilmente camuffata fornendo piccoli indizi per volta, in





Direttamente da Tomb Raider III, un effetto acqua 'de paura'? Probabilmente una delle poche cose buone di quel capitolo...



Luce blu, luce gialla, luce rossa... E che è, un semaforo?! Però, che belle che sono...



Mmmm... Nella mia mansion ci starebbe proprio bene... Peccato che me l'abbiano tolta proprio in questa edizione!



Ed è Klaus Di Biasi sul trampolino, pronto per uno dei suoi carpiati: eccolo che va. Marmo pieno, una carriera stroncata!

QUINTO FATTO MIRABILE

Non c'è più l'inventario ad anello. Sai come c'ha le scatole girate Marina Rei? Niente più oggetti che girano e interfaccia/-passaporto. Ora c'è un bell'**inventario a schermo pieno**, con gli oggetti che scorrono e le opzioni d'uso che avete. Sarà banale quanto volete, ma è assai funzionale. Soprattutto per le nuove caratteristiche che riguardano l'usi delle armi e degli oggetti. Vista la nuova impronta adventure, la Core ha pensato di inserire una feature che consente di combinare tra loro gli elementi. Più come si faceva in **Resident Evil** (in maniera piuttosto primitiva) che come si fa in **Dino Crisis** (un simulatore di farmacia più che un inventario), potrete unire alcuni oggetti tra loro per ottenerne di più adatti alla vostra





bisogna. Esempi? Potrete combinare il fucile a pompa con la torcia, in modo da illuminare ogni zona buia dove puntate. Quello che vi farà però godere come dei calamari, è il **mirino laser**. Piuttosto inutile se utilizzato da solo, letale se abbinato a un'arma. Immaginatelo montato su una balestra o una Colt: premete un tasto magico e... É SUBITO SOGGETTIVA! Esatto, siore e siori: Lara Croft avrà una soggettiva di puntamento! Alla Core hanno capito che parte del successo di **Metal Gear Solid** e di **Syphon Filter** era dovuto alla presenza di armi da sniper, da cecchino. Come evangelizzato più volte da Sam 'Carmageddon' Forrest, PR dell'omonimo gioco, "Non ce n'è! Tutti amano quelle cose: puntare da lontano, sparare senza essere visti né sentiti in perfetta sicurezza! É la fortuna di questo tipo di giochi!". Mai cosa fu più vera: io stesso ammetto che ho soffocato a stento un gemito di piacere quando ho zoomato con il mirino laser sulla testa di uno scheletro guerriero e ho fatto fuoco. Alla stessa maniera, vi farà piacere sapere che è stato inserito nell'inventario un **binocolo con possibilità di zoom**, paro paro a quello di Solid 'David' Snake. Altre novità dell'inventario sono la **bussola**, questa volta necessaria per la soluzione di alcuni enigmi 'mobili', e i diversi tipi di **pallottole**. Potrete infatti decidere che tipo di munizioni usare per ogni tipo di arma: fucile a pompa: proiettili a rosata larga o stretta? Balestra: dardi avvelenati o esplosivi? UZI: proiettili normali o traccianti? Granate: esplosive, stordenti o standard?

▲ Oltre che sui pali, Lara si può arrampicare anche sulle corde. E poi dondola! Io Tarzan, tu Lara. Come suona?

CONSIDERAZIONI SUL QUINTO FATTO MIRABILE

Questa maggiore interazione con gli oggetti dell'inventario è un sintomo. É il sintomo che qualcosa sta cambiando, che alla Core hanno capito cosa effettivamente vogliono i giocatori. D'accordo, Tomb Raider è un gioco di esplorazione, ma che gusto c'è a esplorare locazioni tridimensionali con alberi bidimensionali formati da quattro pixel messi in croce? E che gusto c'è a farlo con un personaggio di cui non si riescono a controllare gli spostamenti? E che gusto c'è ad ammirare i vasti scenari se questi sembrano disegnati con Paintbrush? Tutto questo era il passato: ora è diverso. Le locazioni in cui si svolge l'azione, come già detto in precedenza, sono più piccole e più dettagliate. É stata posta particolare cura negli **effetti luce**, veramente spettacolari, forse i migliori che si siano mai visti su PlayStation, ed è stato implementato l'**enviromental mapping**, ovvero quella tecnica di texturizzazione (copertura delle superfici poligonali con segmenti fotorealistici) che permette alle superfici metalliche di riflettere la luce, a quelle lisce di riflettere le immagini ecc. In poche parole, il gioco è in alta risoluzione (anche Tomb Raider III lo era, però...). Detto questo e considerato il nuovo inventario e tutto quello che esso comporta, risulta chiaro come alla Core abbiano messo una pietra sopra al passato. Non del tutto, però....



▲ Mi sembra di aver già visto da qualche parte un'inquadratura del genere... Secondo voi, tra Gabe Logan e Solid Snake, chi se la cucca Lara? Per me, Otacon.

SESTO FATTO AFFATTO MIRABILE

Purtroppo non è cambiato il **sistema di controllo**. Ammissibile, visto che l'obbiettivo del gioco è quello di farsi comperare e apprezzare prima di tutto dai fan di vecchia data. Cosa direbbero se si trovassero di fronte a una Lara che si controlla e si muove in maniera diversa? Peccato che sia uno dei difetti peggiori del gioco! Almeno per quanto mi riguarda: se poi trovate funzionale che ogni suo passo copra tre metri, che ogni bordo o sporgenza debbano essere approcciati con metri di distanza di sicurezza perché altrimenti, girandosi su se stessa, Lara rischia di mettere un piede in fallo; se trovate comodo dover correre in avanti, girare a destra e fare una parabola a sinistra per voltarvi dalla parte opposta rispetto a quella in cui eravate (non prendo in considerazione il tasto della capriola perché ogni volta si rischia di attivare qualcosa o di volare in un burrone); se vi piace non capire da che parte puntate quando c'è uno scontro a fuoco con un nemico troppo vicino, se tutto questo vi piace, allora sarete contenti perché non è cambiato nulla. E non vado a fare paragoni, scomodi per la signorina Croft, con altri giochi dove la visuale e i movimenti sono stati ottimizzati...



▲ Nuovo effetto luce: faro su strada buia. Certo che qualche volt in più glielo potevano pure dare... Anche così, comunque, si può apprezzare l'ottimo lavoro della Core.

SETTIMO FATTO AMMIRABILE

Lara a **sedici anni**. Cominciate con il far sparire ogni traccia di perversione dai vostri cervelli malati (vi conosco, pervertiti..!). É una delle feature che ha creato più hype attorno al gioco: sparisce la mansione e la sezione training è affidata a un flashback. Lara è in Cambogia e sta seguendo le istruzioni del suo mentore **Von Croy**: questo personaggio può effettuare le stesse mosse di Lara, vecchie e nuove, ed è seguendolo e imitandolo che imparerete le mosse, nuove e vecchie. Tra l'altro non è più un'opzione, ma un obbligo: dovete completare le sessione di allenamento per accedere all'avventura principale. Questo anche perché Von Croy è un personaggio chiave dell'avventura: la sua presenza è ricorrente come quella di **Jean Yves**, amico di vecchia data di Lara, archeologo ed esploratore anche lui. Tra i due c'è qualcosa... Qualcosa di simile a quello che emana la coppia Fox Moulder/Dana Scully di **X Files**, senza però diventare storia d'amore. Il flashback, la presenza di questi due personaggi chiave per la storia di Lara, inducono a nuove considerazioni.

Il personaggio Lara Croft è diventato troppo importante per non svilupparlo in tutte le sue sfaccettature; ecco che entrano in ballo la sua storia (il training è effettivamente una sezione interattiva che riguarda il suo passato), personaggi a lei cari, spettri del passato. C'è molta più attenzione nello sviluppo di Lara come fenomeno a sé stante; si è cercato di darle una caratterizzazione ancora più forte, più marcata.

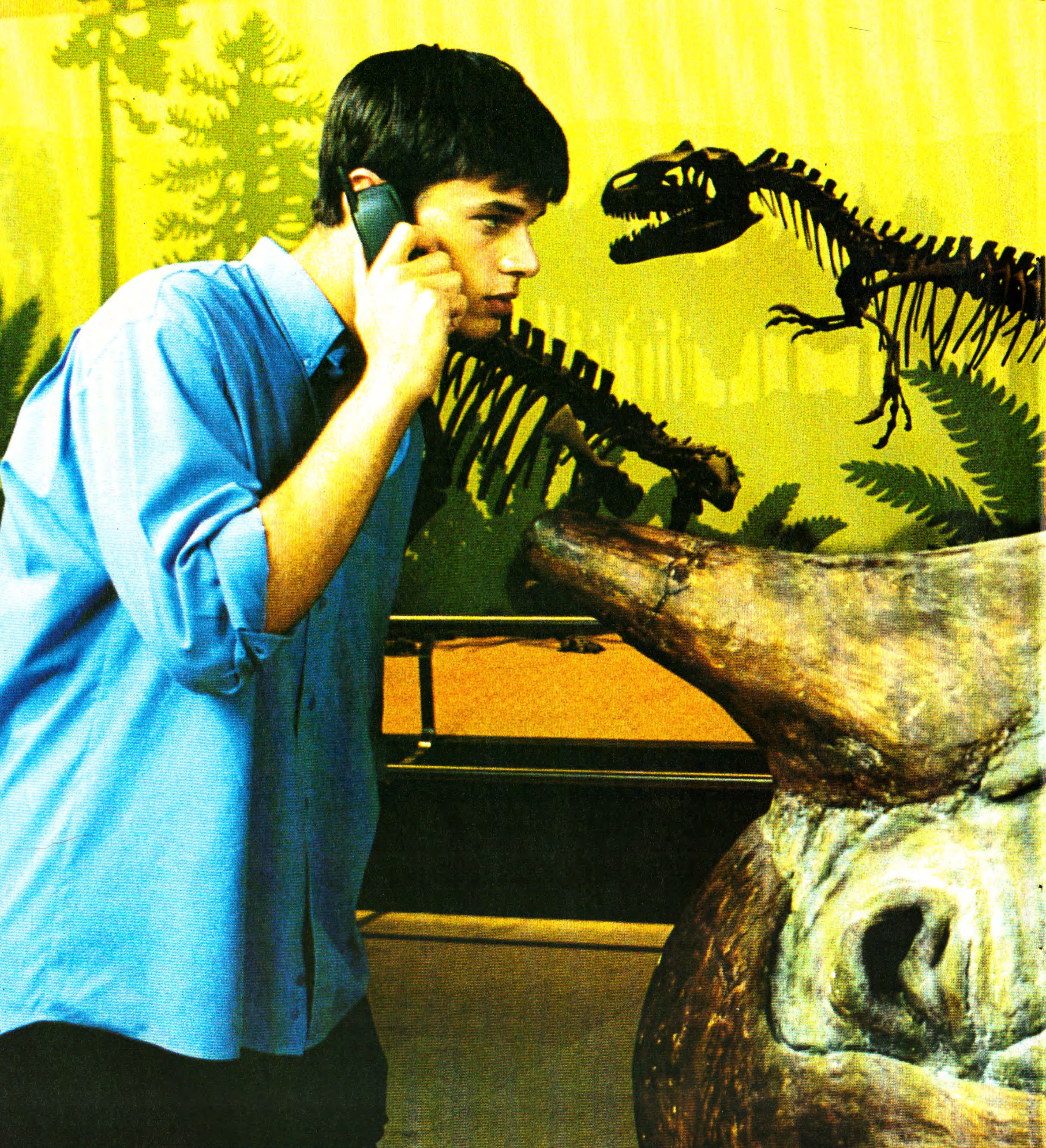
LARA CHE PIÙ LARA NON SI PUÒ

Il nuovo Tomb Raider è 'tanto'. Ci sono nuove mosse e nuovi nemici; l'Intelligenza Artificiale è stata migliorata e il motore grafico riscritto al 90%. Le locazioni sono varie ed esotiche e la storia intrigante; ci sono persino tre nuovi veicoli (una **jeep**, un **sidecar** e un **treno**). C'è una vagonata di gameplay in più, ma soprattutto c'è lei, più splendente che mai, la nostra Larona nazionale. Nonostante il metodo di controllo (al quale siete abituati e che quindi vi sarà congeniale) sia rimasto A MIO PARERE assai perfettibile, indubbiamente **Tomb Raider: The Last Revelation** ha i numeri per uscire dalla fossa nella quale il terzo capitolo aveva affossato questo prestigioso brand. In sede di recensione vi sarà rivelato tutto...

C'ERA UNA VOLTA...

La storia che sorregge Tomb Raider: The Last Revelation rimane piuttosto misteriosa. All'inizio troviamo Larona nostra che si fa un giro sulle gobbe di un cammello in compagnia di una guida locale. Dopo aver scoperto l'accesso segreto a una tomba ancora non profanata, la guida ruba un artefatto assai misterioso che Lara stessa ha prelevato dalla tomba. Inseguendo il mariuolo, incappa in un'imboscata, ma riesce a salvarsi tuffandosi nel Nilo. Dopo aver incontrato un suo vecchio amico e collega francese, Jean Yves, per avere notizie sul misterioso artefatto, Lara scopre che è vitale per lei e per il mondo che vengano ritrovati altri monili. La tappa successiva del viaggio la vede a Karnak, nella tomba di Somerkhet: l'unico modo di entrare è quello di usare un artefatto come chiave. Una volta dentro, però, qualcuno si ruba il prezioso e intrappola la tettona nella tomba. Cos'è, cosa non è, Lara riesce a fuggire e scopre che il suo misterioso nemico sta fuggendo in direzione di Alessandria: giunta nella città, inizia una caccia all'uomo o, meglio, una caccia all'artefatto. Deve riuscire a recuperarne altri prima del suo avversario. Per condurre in trappola la bella avventuriera, il misterioso personaggio fa rapire Jean Yves e lo conduce al Cairo, facendo in modo che la Croft lo segua. Giunta nella città in motoretta (che poi è un sidecar), deve riuscire a farsi largo nell'intrico di vie che è la cittadella, la parte interna del Cairo. Da qui, l'avventura la porterà verso la piramide di Giza per lo scontro finale. Il tutto è condito da profezie che narrano di distruzione e morte per il mondo a causa di una nefasta congiunzione astrale, antichi dèi egizi che si risvegliano e quant'altro potreste vedere al museo egizio di Torino se ci entrate dopo aver mangiato la peperonata di mia madre (che la fa con le patate) e bevuto l'allucinogeno noto come LDS (Lambrusco di Sorbara).





THE MOBILE GENERATION

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno e Andrea Nicosia

Dex Drive e

una nuova frontiera per l

DEX DRIVE



a quando la mia PlayStation fa bella mostra di sé nel salotto, ho definitivamente smesso di utilizzare il PC per giocare. Tra i motivi per cui affermo la superiorità del gioiellino Sony c'è il fatto che, ormai, quasi ogni nuovo titolo di rilievo per computer necessita un upgrade hardware per essere goduto appieno, mentre la console con cui gioco a **Metal Gear Solid** oggi, è la stessa con cui mi godevo **Doom** nei tempi lontani in cui un Pentium 75 era considerato una macchina da sogno.

NONNA, DAMMI I SOLDI: MI DEVO COMPRARE LA CENTOTRENTOTTESIMA MEMORY CARD

C'è però un fattore che fa uscire la nostra piccola scatoletta grigia sconfitta nel confronto con i PC: la **memorizzazione dei dati**. Sia per quanto riguarda la disponibilità di spazio che il suo costo unitario, i computer vincono a mani basse. Basti pensare che un floppy disk contiene più dati di una Memory Card a un costo ridicolmente inferiore. Se iniziamo a tirare in ballo anche gli hard disk, il quadro si fa sconfortante. Ma ecco profilarsi all'orizzonte una periferica che riporta il sorriso sui nostri volti: il suo nome è **Dex Drive**. Questo geniale accessorio permette di collegare una Memory Card a un PC per potere scambiare dati tra i due.

VENDESI CENTOTRENTANOVE MEMORY CARD

Le possibilità sono infinite. Non essendo più vincolati dal costo e dalla capacità di una Memory Card, ora potrete salvare megabyte e megabyte di replay di **Gran Turismo** sul vostro capiente Hard Disk. Potrete scambiare i salvataggi con i vostri amici portandovi dietro un economico dischetto anziché una Memory. Anzi! Potrete direttamente scambiarveli per posta elettronica. Di più! Potrete scaricarli da Internet, da uno dei tanti siti che offrono questo servizio. State già festeggiando questa nuova meraviglia tecnologica? Bene, tornate con i piedi per terra: il **Dex Drive** non si trova sotto i ponti. Fin qui, niente di strano. Il problema è che è anche abbastanza difficile da trovare nei negozi: sono pochi quelli che permettono di ordinarlo, ancora meno quelli che lo hanno subito disponibile. Questo nelle grandi città; in quelle piccole è anche peggio. Fine dei sogni di gloria? Non è detto. Con un po' di coraggio, pochi materiali e la guida di questo articolo potrete costruirvi da soli il vostro Dex Drive.

Vediamo cosa vi serve nel dettaglio:
- un PC compatibile IBM, sistema operativo Windows 95 o 98. Sorry, al momento niente MAC e niente Linux;
- una Memory Card. Ovvio, no?
- un ingresso per Memory Card. Questo non ve lo aspettavate, vero? Adesso vi starete chiedendo: "Dove lo trovo un ingresso per Memory Card?" Facile, ce ne sono quattro su un multitap e due su ogni PlayStation. Mano ai cacciaviti, vi avevo detto che ci voleva coraggio!
- un cavo per stampante. Per collegare il lettore alla porta parallela del PC. Più il cavo è corto, migliore sarà la qualità della trasmissione dei dati;
- un diodo. Per regolare la tensione in uscita dalla porta parallela. Non vi preoccupate, non c'è bisogno di capire, voi montate il diodo. Se proprio siete curiosi, ecco l'arcano: le Memory Card funzionano con una tensione di 3.5v, ma sembrano reggere bene anche quella da 5v generata dalle porte parallele. Per andare sul sicuro - alcuni PC ne generano una - si usa il diodo per abbassare la tensione;
- piombo. Vi avevo detto che dovrete fare qualche saldatura? No? Adesso lo sapete. Non ve ne servirà molto, comunque. Ovviamente, in questi casi un saldatore aiuta.

UN LAVORO DI PRECISIONE

Avete tutto? Bene, rullo di tamburi e cominciamo. Vedrete che non è affatto difficile, dovrete solo fare attenzione a come collegate i fili, un po' come quando si disinnesca una bomba. Aprite l'ingresso per la Memory Card e il terminale del cavo per stampante (la spina che si attacca al PC, per i meno tecnici), tagliate il suddetto cavo alla lunghezza desiderata - ricordate, più corto è meglio è, ma tenete presente che dovrete anche utilizzarlo senza fare troppe contorsioni - e collegate i fili ai vari pin, seguendo il codice dei colori illustrato in figura 1 (sì, è proprio come disinnescare una bomba). Fate attenzione che i fili non si tocchino e assicuratevi di collegarli ai pin giusti. Tutto fatto? Bene, richiudete, incrociate le dita e collegate la vostra creatura al PC. Urlare "Vivi Frankie! Vivi!" è facoltativo, ma crea l'atmosfera.

METTETE LE CHIAPPE A MASSA

Avete presente quegli articoli in cui le raccomandazioni importanti vengono fatte alla fine e voi le leggete solo dopo aver tentato l'esperimento suggerito? Quando la vostra casa è ormai ridotta un cumulo di macerie fumanti? Bene, questo articolo è uno di quelli. Se qualcosa va male, casa vostra non si ridurrà un cumulo di macerie, ma corrono questo rischio il PC, la Memory Card o entrambi, se siete particolarmente fortunati. Per cui, se le vostre conoscenze di elettronica elementare sono pari a quelle di un bradipo norvegese (non ci sono bradipi in Norvegia, né mai ci saranno, a meno che io non decida di trasferirmi da quelle parti), lasciate perdere, prendete un bel respiro e trovate un amico più abile disposto ad aiutarvi. Soprattutto, se trasformate il vostro PC o la Memory Card in bollito misto di circuito elettrico, non venite da me a lamentarvi!



Shock²: a vostra Play!

Dalla Guillemot arriva un controller analogico vibrante senza fili. Dalla redazione di "Planet PlayStation" una dritta per ridurre al minimo sindacale il consume di memory card. E vi sembra poco?

E ORA METTIAMO LE MANI SU QUELL'ODIOSA TASTIERA

Ok. Avete collegato FrankenDrive al computer, inserito la Memory Card e non è esploso nulla. Bene! Ora bisogna trovare il modo di far comunicare tra loro i tre protagonisti del nostro esperimento, ovvero il PC, il drive e la Card. Per questo vi servirà un programmino per Windows 95 creato proprio per lo scopo che ci interessa. Il nome di questa meraviglia è **Memory Card Capture Sakura**. Lo potete trovare su Internet, all'indirizzo : **http://www.gamesx.com/mccap/mccs151e.zip**
Digitando l'URL nella finestra degli indirizzi del vostro navigatore preferito inizierete immediatamente a scaricarlo. L'interfaccia del programma è in inglese, ma è veramente intuitivo da usare, e questo è un bene, perché il file di aiuto è in giapponese!
Se avete una versione recente di Windows 95/98 o Microsoft Internet Explorer 4 installati, le vostre peripezie sono finite. Altrimenti, per vedere funzionare il tutto, potreste aver bisogno ancora di due files, anche questi reperibili sulla Rete, agli indirizzi:
http://www.edu.ice.ous.ac.jp/~t98j105/dl/update/comctl.exe
http://www.edu.ice.ous.ac.jp/~t98j105//dl/update/dcom95.exe
Questo è quanto, buon lavoro e buon salvataggio!



SHOCK²



Devo dire che sono sempre piuttosto scettico con i **controller** non Sony; non per altro, ma mi sono sempre trovato benissimo con quelli; e sapete cosa significa 'avere la mano' su un controller. Comunque sia, ho accettato di buon grado e ho portato lo **Shock²** sui campi di prova della Nuova Villa Bojungles, Villa Campagnola per gli amici.
L'inaugurazione della nuova magione ha conferito un'aria di freschezza al test, consentendo di apprezzarne le caratteristiche. Quelle principali sono due: **la mancanza del filo** di collegamento e le **vibrazioni**. Il filo non c'è non perché l'hanno rubato, ma perché il controller si avvale della tecnologia a infrarossi per la trasmissione del segnale. Una basetta, neanche tanto piccola, si inserisce nella porta del controller: questo è il ricettore degli impulsi inviati dal joypad. Il secondo componente di questo sistema è appunto questo, un controller di grandissimo lusso. A cominciare dal colore: niente fluo o fosforescenze varie, ma un bel nero con delle sottilissime gommature in kevlar che tendono al grigio canna di fucile. Scelte di classe, fin dai colori. Il ricevitore che si inserisce nella porta controller è dotato di un selettore A/B che consente al giocatore munito di controller (provvisto di un analogo selettore) di utilizzare due bande diverse, in modo che due giocatori possano usare lo stesso ricevitore. Forse le dimensioni del ricevitore sono un po' eccessive (8 x 5 x 2,5 cm), ma non è fastidioso.
Il fatto è che sembra vuoto... è leggerissimo.
Ma veniamo al pezzo forte, il **pad**. Intanto, è ergonomico al massimo, con le due impugnature ben allargate (circa 10/15°) coperte da questo godurioso strato di kevlar gommato: tra l'altro previene che gli acidi del sudore delle mani corrodano anzitempo la plastica. I due stick analogici hanno la superficie zigrinata per aumentare il grip; i quattro pulsanti riportano i Quattro Simboli dell'Apocalisse (**Cerchio**, **Triangolo**, **Quadrato** e **X**) e la croce direzionale che non è una croce. È un cerchio, con buona pace dei patiti di Street Fighter; questo risulta essere però l'unico neo del prodotto. Infatti la croce è molto più precisa e reattiva di questo disco, simile a quello che aveva il Saturn; troppo grande per gli standard a cui sono abituati gli utenti medi PlayStation.
Per il resto, tutto il controller è un gioiello: a partire dagli **stick**, precisi e rigidi al punto giusto, fino alle configurazioni previste. Queste sono **Analog**, **NegCon**, **Digital** e **Dual Shock**: ed è qui che voglio arrivare, allo shock. Il joypad vibra che è un piacere, con intensità differenti ed emettendo un sottile ronzio che è quasi new age da quanto è rilassante. Tra i pulsanti centrali figurano, oltre a start e select, anche quello di cambio di configurazione e il famigerato **Turbo**. Come è ampiamente dimostrato, non c'è gioco o controller al mondo che garantiscano questa funzione: qui, comunque, non disturba, basta non usarlo... Ci sono i led che indicano la funzione abilitata al momento e i quattro pulsanti **L** e **R**. I superiori, **L1** e **R1**, sono ben progettati ma forse un po' troppo lunghi; quelli inferiori sono un po' 'mobili', col rischio di essere poco precisi.
A impugnare il joypad si prova una sensazione di robustezza e solidità; anche se la mancanza del filo può spiazzare inizialmente, all'inizio della partita si capisce subito che il controller funziona. Sempre che ci abbiate messo le pile! Questo vampirello, per vibrare, vuole quattro mini stilo da 1,5V: l'ampia gamma di vibrazioni, però, ripaga del rifornimento; tra l'altro, un set di quattro pile è incluso nella confezione. Il consumo è, come è ovvio, proporzionale alla quantità di sollecitazioni che subirete nel gioco; sul retro del controller c'è però un selettore che cambia la banda di trasmissione e che ha una terza posizione 'OFF' che spegne il pad, limitando i consumi.

TEST A NUOVA VILLA BOJUNGLES

Il primo fortunato estratto è stato, naturalmente, **Wip3out**, il leit motiv dell'ultimo periodo. Tra l'altro, le nuove caratteristiche del gioco permettono di testare a fondo le potenzialità dello **Shock²**, visto che stick analogici e vibrazioni sono prerogativa pregnante del nuovo titolo Psygnosis. Incantati dalla bellezza del gioco, quasi non ci si accorge di tenere il pad tra le mani, leggero com'è; la mancanza del filo di collegamento consente poi di assumere posizioni oscene sul divano! Nella notte di prova, ho visto i miei tester fare cose inumane, innaturali, grazie a questa comodità (e ad altre...). Il margine di ricezione va oltre i **tre metri**, consentendo di posizionarvi ben lontani dallo schermo; la massima distanza non la conosco, ma a meno che non possediate un cinema, tre metri sono più che sufficienti. Il cono di ricezione, in termini di gradi, è più che sufficiente per giocare in piedi, sdraiati e seduti: insomma, siete liberi da ogni impaccio. Per un qualche strano motivo, uno dei miei tester, polemico e intrattabile come al solito quando dorme poco, non è contento: "Sì, funziona, ma la prova definitiva è Tekken: voglio vedere la velocità di trasmissione del pad digitale...". E così fu. Questo gioco ha evidenziato i limiti della ruota direzionale (e del mio avversario!...): non limiti di trasmissione del segnale, ma poca praticità nell'utilizzo digitale. È difficile gestire il proprio lottatore con questo disco, soprattutto perché si ha poca sensibilità sulle traiettorie diagonali. Mi rendo conto che però questo potrebbe essere un mio limite, il fatto cioè di preferire la croce direzionale. Senza contare che molti utenti potrebbero trovarsi meglio di default con il disco. In conclusione, lo **Shock²** ci è piaciuto proprio tanto, soprattutto se si pensa al prezzo, praticamente identico ai joypad ufficiali ma con il vantaggio degli infrarossi.



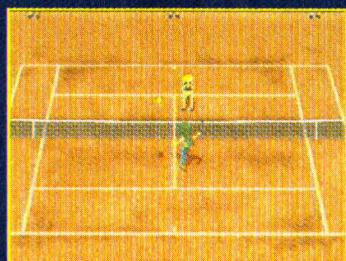


Casa: Guillemot | **Distributore:** Ubi Soft | **Prezzo:** 59.000 lire | **Rapporto qualità/prezzo:** 8

PLANET Cheat

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Come vedere il filmato finale: nel menu principale premete rapidamente Su, Su, Su, Su, Giù, Giù, Giù, Giù, Sinistra, Sinistra, Sinistra, Sinistra, Destra, Destra, Destra, Destra sul secondo pad.



BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Mentre state scegliendo il vostro livello in un'era, premete L1 e R1 e inserite questi codici:

Tutti i livelli accessibili: X, Quadrato, R2, L1, Cerchio, X, Quadrato, Quadrato, Quadrato.

Tutte le carote normali: X, Quadrato, R2, L1, Cerchio, X, Quadrato, Quadrato, Cerchio.

Energia al massimo: X, Quadrato, R2, L1, Cerchio, X, Quadrato, Cerchio, Cerchio.



EVIL ZONE



Biografie e Galleria dei personaggi: finite lo Story Mode.

Modalità 'congratulazioni': finite tutte le modalità di gioco con tutti i personaggi per far apparire questa opzione nel menu 'Extra Options'.

Usare Ihadurca: finite lo Story Mode con Setsuna.

Nuovi costumi: finite lo Story Mode con qualsiasi personaggio per avere il suo nuovo costume.

FIGHTER MAKER

CODICI GAME SHARKER

Energia infinita P1: 801e2230c800

Energia infinita P2: 801e2234c800



KAGERO: DECEPTION 2

Soldi extra: inserite 'Astarte' come nome per cominciare il gioco con 2800 extra Ark.

Abilita il Sound Test: nello schermo dei titoli premete R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Un urlo confermerà il corretto inserimento del codice. Ora andate nello schermo Mode Select e troverete l'opzione Test Sound.

Tecmo Cameos: completate 4 volte il gioco per vedere 4 finali differenti. All'inizio della quinta partita vedrete dei cameo da altri giochi della Tecmo.

CODICI GAME SHARK

Energia Infinita: 800E7C4E0196

Ark infiniti: 800E7C5C2710



POY POY 2

Centrare lo schermo: per centrare lo schermo, premete X, Triangolo, Cerchio e Quadrato nello schermo del titolo. Apparirà una griglia. Fin tanto che tenete premuti i tasti azione, potrete muovere lo schermo usando il D-Pad.

Bomba suicida: se il vostro personaggio muore, potete saltare in aria. Per fare questo, premete rapidamente tutti i pulsanti tranne quelli direzionali, finché il vostro psycho power è al massimo.

SOUTH PARK



Attivare tutti i cheats: per attivare tutti i cheats del gioco, inserite la password ZBOBBYBIRD.

Personaggio bonus nel multiplayer: per usare un personaggio bonus nel multiplayer, inserite la password corrispondente al personaggio:

YLovemachine: Chef
Bcheckataco: Wendy
Sraft: Terrence
Pphaert: Phillip
Jhawking: Jed
Acheatingsbad: Mr. Macky
Delvislives: Officer Barbrady
Goutrange: Big Gay All
MslapSàmeal: Starvin Marvin
Vdorothysfriend: Mr. Garrison
Efishnchips: Pip
Qstaringfrog: Jimbo
Hkickme: Ike
Kallwoman: Ms. Cartman
Ngoodscience: Mephisto
Tmajestic: Alien Visitor.

STREET SK8ER

Big Air Trick: all'ultimo momento, prima di lanciarvi, eseguite la vostra acrobazia migliore. Se avete abbastanza velocità, dovreste arrivare a 41 piedi d'altezza.

Segreti di Bonobo: se terminate il gioco una volta con Bonobo otterrete dei nuovi skateboard. Se lo terminate una seconda volta con Bonobo otterrete i tracciati di Los Angeles normale e reverse.

Skateboard Bonus: per ottenere nuovi skateboard, terminate il gioco una volta con ognuno dei personaggi nascosti.

Opzioni Extra: mentre state giocando, mettete in pausa e premete Triangolo, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Quadrato, X, X, L1, L2, L1, Destra, Destra, Giù. Se avete eseguito tutto correttamente, sentirete 'All Destra'.

Personaggi nascosti: terminate il gioco due volte con lo stesso personaggio senza usare trucchi sblocca-personaggi addizionali.



Personaggio	Sblocca
Ginger	Bonobo, the Monkey
Frankie	Shao, the Roller-blade Ninja
Jerry	Mick
TJ	Sarah

Se invece avete usato dei trucchi, sbloccate altri personaggi spingendo i tasti seguenti al menu principale:

* **Bonobo:** Destra, Cerchio, Sinistra [due volte], Cerchio [due volte], Quadrato [due volte].
* **Mick:** Sinistra, Destra, Cerchio, Quadrato, R2, L1, L2, R1.
* **Sarah:** Sinistra [due volte], Quadrato, Destra [due volte], Cerchio, R1 [due volte].

Punti Qualifica più bassi: per accedere a ogni livello, dovete ottenere un certo numero di punti, in genere circa 18.000. Per abbassare la soglia a 10, in ciascun livello mettete il gioco in pausa e premete: Destra, Sinistra, Destra, Destra, Su, Giù, Sinistra, Cerchio, Triangolo in questo ordine.

Opzioni percorsi al contrario e Ora-del-giorno: per attivare queste opzioni SENZA usare codici, finite il gioco una volta con ognuno dei personaggi nascosti: Bonobo, Mick, Sarah e Shao.

Per attivare queste opzioni usando un codice, premete semplicemente Destra, Cerchio, Quadrato, Sinistra, Quadrato, Cerchio, R1, L1 nel menu principale.

Apri i cancelli: per aprire i cancelli blu,

finite il gioco con ogni personaggio. Ogni volta che finite il gioco con un personaggio aprirete due cancelli.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Giocare con Guile: ottenete almeno il livello 30 nella modalità World Tour prima di arrivare al Boss finale. Dopo averlo battuto, combatterete in tre livelli extra. Battete Guile per poterlo usare nel gioco.
Giocare con Evil Ryu: dopo aver battuto Guile, incontrerete Evil Ryu. Battete anche lui per poterlo usare nel gioco.
Giocare con Shin Akuma: dopo Evil Ryu dovrete affrontare Shin Akuma. Battetelo per poterlo usare nel gioco. Per selezionarlo, tenete premuto L1 mentre selezionate Akuma nella schermata di scelta del personaggio.
Survival Mode e Team Battle: finite almeno una volta la modalità World Tour per sbloccare le modalità Survival e Team Battle.
Dramatic Battle Mode e Final Battle: finite la modalità arcade al massimo livello di difficoltà (livello 8) per sbloccare le modalità Dramatic Battle e Final Battle.
Classic Mode: finite la modalità Arcade a livello 6.
Saikyo Mode e Mazi Mode: finite la modalità Arcade a livello 7.
Tutte le modalità: giocate per 96 ore per sbloccare tutte le modalità extra. Guardate nel menu opzioni per sapere per quante ore avete giocato.



CHOCOBO RACING

Sbloccare nuovi personaggi:
completate tre volte lo Story Mode per sbloccare CID, poi andate allo schermo selezione personaggi, premete SQUALL e premete L1;
completate lo Story Mode 4 volte per sbloccare MUMBA, poi andate allo schermo selezione personaggi, premete SQUALL e premete L2;
completate lo Story Mode 5 volte per sbloccare CLOUD, poi andate allo schermo selezione personaggi, premete SQUALL e premete R1;
completate lo Story Mode 6 volte per sbloccare CACTUAR, poi andate allo schermo selezione personaggi, premete SQUALL e premete R2;
completate lo Story Mode 7 volte per sbloccare AYA, poi andate allo schermo selezione personaggi, premete SQUALL e premete L1 + L2;
completate lo Story Mode 8 volte per sbloccare SD CHOCOBO, poi andate allo schermo selezione personaggi, premete SQUALL e premete R1 + R2;
completate lo Story Mode 9 volte per sbloccare IBEN SSUER AIRSHIP, poi andate allo schermo selezione personaggi, premete SQUALL e premete L1 + R1;
completate lo Story Mode 10 volte per sbloccare JACK, poi andate allo schermo selezione personaggi, premete SQUALL e premete L2 + R2.

CODICI GAMESHARK
Quando usate questi codici, dopo aver selezionato il personaggio, spegnete la GameShark. Se non lo fate, quando raggiungerete la fine del livello il gioco si bloccherà all'ultimo giro.
Attivare tutti i personaggi/abilità/piste: 801E929C FFFF
300AF04F 0008



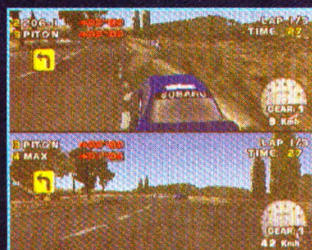
UM JAMMER LAMMY

Gioca con Parappa: finite il gioco su Solo (Difficoltà Normale) per sbloccare i livelli di Parappa.
Parappa/Lammy Battles: finite il gioco con Parappa, sbloccate i livelli Parappa/Lammy Battle per due giocatori.



V-RALLY 2

Tutte le auto, tutti i trofei: allo schermo dei Progressi del Gioco, premete L1, R1, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Su, Giù, Su, Giù, X, X + Select. Sentirete un suono di conferma. Ora premete X su qualsiasi auto o trofeo per sbloccarli.



WARZONE 2100

Mentre il gioco si carica, premete Start sul secondo controller e tenetelo premuto finché non apparirà il menu principale. Ora premete L1, R1, R2, L1, Select, Start. Questo sbloccherà le campagne 2 e 3 e attiverà la modalità cheat.
Ora, inserite questi codici con il controller 2 durante il gioco:
Triangolo: God mode
Select: salta il livello
Cerchio: energia infinita
X: tutti gli oggetti
R1: più strutture
R2: più unità
Su: aumenta la potenza delle unità
Destra: diminuisce la potenza delle unità
Giù: completa la ricerca in corso.
Thanks to Revolution reader BRBgk316!

XENOGEARS

CODICI GAME SHARK

Tutti gli oggetti (1):
8006F5C40101
8006F5C60101
8006F5C80101
8006F5CA0101
8006F5CC0101
8006F5CE0101
8006F5D00101
8006F5D20101
8006F5D40101
8006F5D60101
8006F5D80101
8006F5DA0101
8006F5DC0101
8006F5DE0101
8006F5E00101

Tutti gli oggetti (2):
8006F5E20101
8006F5E40101
8006F5E60101
8006F5E80101
8006F5EA0101
8006F5EC0101
8006F5EE0101
8006F5F00101
8006F5F20101
8006F5F40101
8006F5F60101
8006F5F80101
8006F5FA0101
8006F5FC0101
8006F5FE0101

Tutti gli oggetti (3):
8006F6000101
8006F6020101
8006F6040101
8006F6060101
8006F6080101
8006F60A0101
8006F60C0101
8006F60E0101
8006F6100101
8006F6120101
8006F6140101
8006F6160101
8006F6180101
8006F61A0101
8006F61C0101

Tutti gli oggetti (4):
8006F61E0101
8006F6200101
8006F6220101
8006F6240101
8006F6260101
8006F6280101
8006F62A0101
8006F62C0101
8006F62E0101
8006F65A0201
8006F65C0403
8006F65E0605
8006F6600807
8006F6620A09
8006F6640C0B

Tutti gli oggetti (5):
8006F6660E0D
8006F668100F
8006F66A1211
8006F66C1413
8006F66E1615
8006F6701817
8006F6721A19
8006F6741C1B
8006F6761E1D
8006F678201F
8006F67A2221
8006F67C2423
8006F67E2625
8006F6802827
8006F6822A29

Tutti gli oggetti (6):
8006F6842C2B
8006F6862E2D
8006F688302F
8006F68A3231
8006F68C3433
8006F68E3635
8006F6903837
8006F6923A39
8006F6943C3B
8006F6963E3D
8006F698403F
8006F69A4241
8006F69C4443
8006F69E4645
8006F6A04847

Tutti gli oggetti (7):
8006F6A24A49
8006F6A44C4B
8006F6A64E4D
8006F6A8504F
8006F6AA5251
8006F6AC5453
8006F6AE5655
8006F6B05857
8006F6B25A59
8006F6B45C5B
8006F6B65E5D
8006F6B8605F
8006F6BA6261
8006F6BC6463

Tutti gli oggetti (8):
8006F6BE6665
8006F6C06867
8006F6C26A69
8006F6C46C6B

HP infiniti:
8006D8EC03E7
8006D8EE03E7

EP infiniti:
8006D8F00063
8006D8F20063

Aumento rapido dei livelli:
8006D8E40001
Oro infinito: 8006EF5A000F



di Riccardo Abbate

Legacy of Kain: Soul Reaver

2ª Parte

Ultimo appuntamento con i tenebrosi passaggi di Soul Reaver. In fondo al tunnel si comincia a intravedere la luce: è abbagliante, siamo fuori, abbiamo finito l'avventura... Ma cosa succede, cosa... noooo!

L'ABBAZIA SOMMERSA

Dopo aver raccolto il **Glyph del suono**, dovete tornare alla Tomba di Serafan. Dirigetevi al portale per il **teletrasporto** più vicino e trasferitevi al portale per il teletrasporto della Tomba di Serafan. Una volta arrivati, entrate nella tomba attraversando il cancello di metallo, quindi seguite la strada che vi conduce all'**arena** dove avete combattuto contro Morlock. Una volta qui, troverete un simbolo che assomiglia a un **bersaglio**, proprio dall'altra parte del cancello. Mirate al bersaglio e sparate fino a quando cade dall'altra parte. Adesso potete addentrarvi in questo nuovo passaggio. Saltate giù e andate a **sinistra**: c'è un passaggio che vi porta verso il basso. Attraversate lo specchio d'acqua che incontrate, fino ad arrivare a una rampa che vi porta fuori dall'acqua. Passate allo Stato Materiale e proseguite il vostro cammino verso **sinistra**. Qui incontrate una piccola vasca con dell'acqua: saltateci sopra e atterrate sulla piccola piattaforma che si trova sul muro opposto. Scalatelo fino in cima e posizionatevi sulla **piattaforma semicircolare**. Da qui, giratevi dando le spalle al muro e saltate sulla più alta delle due colonne che vedete. Una volta sulla colonna, usate il vostro raggio di forza per spostare il blocco di pietra che si trova sull'altra colonna.
Dopo aver fatto cadere il blocco di pietra, potete saltare sulla colonna più lontana e quindi salire sulla sporgenza lì davanti. Salite le scale e attraversate la porta di legno. È possibile prendere due direzioni una volta all'interno della stanza. Davanti a voi c'è una specie di stanza segreta nella quale potete ricaricare l'energia e i Glyph, ma si tratta di una perdita di tempo. Per il momento, prendete il passaggio di **destra**.
Armi: all'interno della stanza nella quale potete prendere due direzioni ci sono due **staffe**. Si trovano su ambo i lati del corridoio d'entrata.

Lungo il passaggio di **destra** dovete attraversare un cancello di metallo e quindi salire due rampe di scale. Troverete un portale per la **trasformazione blu** in modo da poter tornare allo Stato Materiale. Fatto questo, iniziate a tirare fendenti a destra e a manca per ammazzare le due bestie che stanno in agguato per attaccarvi. Dopo aver fatto piazza pulita dei nemici, andate avanti verso la grossa gabbia di metallo che si trova all'interno di questa stanza. Noterete un **blocco di pietra** molto alto in mezzo alla gabbia: usate il raggio di forza per spingere il blocco di pietra verso il muro più lontano, in modo da poter raggiungere il passaggio che si trova in alto. Usate la vostra abilità spettrale per passare attraverso la gabbia e saltare sul blocco di pietra che avete spostato in precedenza. Così facendo, potrete raggiungere il passaggio in alto.



Seguendo questa strada, arrivate a un corridoio molto lungo, da percorrere fino in fondo. Attraversate il **cancello verde** di metallo e uscite da una porta triangolare. Una volta giunti in questo punto, guardate in basso per trovare una barca a vela spagnola. Saltateci sopra e muovetevi verso **destra**, in alto, per raggiungere

una piccola sporgenza sul muro di sinistra. Saltateci sopra e seguite il passaggio che incontrate. Usate il portale per la trasformazione per tornare allo Stato Materiale. Vi troverete nuovamente in una stanza dov'è possibile prendere due diverse direzioni. Sulla **destra** è possibile accedere a un portale per il teletrasporto, che ovviamente dovrete attivare. Lo chiameremo il portale per il teletrasporto della Nave del Clan Rahab. Una volta portato a termine questo semplice compito, tornate indietro e attraversate l'altra porta nella piccola stanza.

Seguite il tunnel fino ad arrivare davanti a una porta chiusa. C'è un simbolo simile a un **bersaglio** su questa porta, quindi dovrete usare il raggio di forza. Abbattete la porta senza troppi scrupoli. Una sequenza d'intermezzo vi mostrerà l'**Abbazia Sommersa**, oltre a farvi conoscere il Clan di Rahab. Il problema nell'affrontare questi nemici è che non sono suscettibili agli attacchi nei quali utilizzate l'acqua, quindi dimenticatevi di usare questa tecnica per ammazzarli. Finita la sequenza d'intermezzo, vi trovate davanti all'entrata dell'Abbazia Sommersa. Il vostro obbiettivo è di infiltrarvi nel campanile pieno d'acqua di Rahab e quindi porre fine alla sua misera esistenza. Saltate giù dalla piattaforma sulla quale vi trovate, quindi girate a **destra** per trovare una piattaforma che sbuca dall'acqua. Saltate in alto e scalate la colonna; più avanti potete notare un'altra piattaforma: saltateci sopra. Balzate sulla piattaforma successiva, solo che questa volta dovete porre Raziel su una sporgenza semicircolare che costeggia il muro. Percorretela tutta e saltate sul bordo sporgente del muro di **destra**. Continuate a seguire questa sporgenza che circonda le alte colonne fino alla fine.

Adesso saltate in alto verso il passaggio sulla **sinistra**. È vero che ci sono altre piattaforme sulle quali sareste potuti saltare, ma questa è la strada più breve e facile. Una volta davanti all'entrata, vi imbattete in una specie di **vampiro-serpente**. Notate quelle cose che ci sta lanciando contro? Beh, se vi foste trovati su una di quelle piattaforme e il vampiro vi avesse colpito, sareste caduti in acqua e avreste dovuto ricominciare daccapo. Adesso che avete a portata di tiro il vampiro, fatelo a pezzettini e continuate il vostro cammino attraversando la porta sulla **sinistra**. Una volta attraversata, sparate un raggio di forza per polverizzare il vampiro che vi aspetta lì davanti. Continuate ad avanzare lungo il corridoio fino ad arrivare in una **stanza verde** dalla quale è possibile prendere quattro direzioni. Dovete attraversare la stanza e prendere il passaggio che si trova sulla parte opposta all'entrata. Alla fine di questo corridoio vi troverete di fronte a un **cancello** di metallo.



Armi: ci sono due specie di **tubature** su ambo i lati prima di raggiungere la porta di cui abbiamo parlato. Sono delle armi ottime per combattere i vampiri-serpente.

Attraversate la porta e fate un bel tête-à-tête con un altro paio di deliziosi vampiri-serpente. Liquidateli senza tanti complimenti e continuate a scendere lungo il corridoio fino a giungere di fronte a un cancello. Attraversatelo e continuate ad avanzare fino a quando la strada termina in un'**ampia stanza**; da questo punto è possibile vedere molte colonne che fuoriescono dall'acqua.
Armi: proprio fuori l'entrata dell'ampia stanza ci sono due **staffe** dorate. Prendetene una per utilizzarla una volta che sarete sull'altro lato dello specchio d'acqua.

Andate verso la zona piena d'acqua e saltate per scalare la **prima colonna**. Quindi spostatevi di colonna in colonna fino a raggiungere la sponda opposta. Una volta arrivati sull'ultima colonna, spostatevi velocemente sulla terraferma.
Suggerimento: dall'altra parte dello specchio d'acqua c'è il solito vampiro-serpente pronto a spararci con delle palle di fuoco. Per eliminarlo, evitando così che ci sbatta in acqua ogni due secondi, vi conviene colpirlo da lontano, quando vi trovate sulla **seconda colonna**.

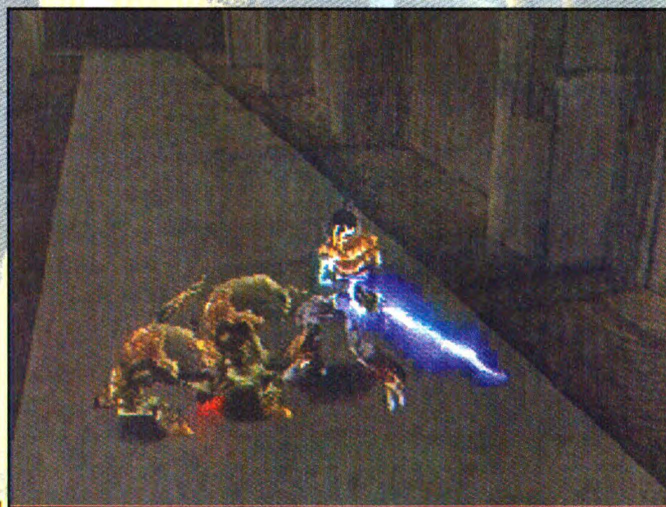
Una volta giunti sulla sponda opposta, scendete lungo il passaggio verde fino ad arrivare davanti a un **cancello** di colore **grigio**. Entrate e proseguite nell'esplorazione. Seguite questo

passaggio fino alla fine, quando inizierete a immergevi in una profonda vasca piena d'acqua. Quando vi trovate in acqua, continuate ad andare avanti fino a quando questo passaggio subacqueo si apre in una grande stanza con il pavimento a **scacchi**. Una volta entrati in questa sala, seguite il muro di **destra** fino ad arrivare sotto una piccola sporgenza. Saltateci sopra e raggiungete il portale per la trasformazione che si trova in alto. Dopo essere tornati allo Stato Materiale, arrampicatevi lungo il muro alla vostra **sinistra**. In cima troverete una stretta piattaforma che vi permette di accedere al sistema di travi del soffitto di questa stanza molto alta. Come avrete già intuito, è il momento di fare qualche salto, di trave in trave, per raggiungere il lato opposto. Molto divertente, vero? Sì, però non state a perdere tempo: datevi una bella mossa e portate le chiappe dall'altra parte della stanza!

Suggerimento: per facilitare i salti di trave in trave dovete essere pazienti e calcolare con esattezza il momento del salto. Cercate sempre di saltare dal centro di ogni trave.
È fondamentale lasciare il pulsante direzionale quando atterrate.

Dopo essere atterrati sull'ultima trave di questa stanza, sembra che non ci sia una via d'uscita. Basta però guardare a **sinistra** per notare un bel passaggio nel quale saltare. Seguendo questa strada vi imbattete in altri due vampiri-serpente. Hanno l'innata capacità di rompere le "pelotas" nei momenti più sbagliati, quindi riduceteli in poltiglia nel più breve tempo possibile. Se però si trovano molto più in basso rispetto a voi, potete scendere lungo il breve passaggio che conduce a una grossa **vetrata**. Rompetela con un bel raggio della forza e preparatevi a una brutta sorpresa: noterete una serie di meccanismi idraulici che sbucano fuori dall'acqua. Indovinate cosa bisogna fare... esatto! Saltarci sopra come dei canguri (anche se con dei canini molto sviluppati). Prendetevi tutto il tempo necessario per calcolare bene i salti, soprattutto il primo, che è molto lungo. Dovete prendere una buona rincorsa e atterrare senza errori.

Suggerimento: una volta che vi trovate sul primo meccanismo idraulico, per rendere i salti successivi più facili spostatevi sul bordo prima di saltare. Quindi spiccate un bel balzo in alto e atterrate sul successivo. I vari salti sono molto ravvicinati, ma Raziel riuscirà a rimettersi in piedi subito se li effettuerà in maniera corretta.



Dopo essere arrivati sull'ultima piattaforma, spostatevi sulla piccola sporgenza che si trova più avanti. Fate attenzione a non seguirla fino in fondo, dato che termina all'improvviso. Adesso saltate sul **silo** che si trova nell'acqua, sulla sinistra. Una volta atterrati, dirigetevi a **destra** e guardate all'esterno. Dovreste essere in grado d'intravedere il **campanile** che ora dovrebbe essere facile da raggiungere dalla vostra posizione attuale. Scalate il campanile e tirate la catena al suo interno per far suonare la **campana**. In questo modo aprirete una porta, in basso alla scala a chiocciola sulla **sinistra**. Scendete le scale e seguite la strada attraversando lo specchio d'acqua che incontrate, quindi salite un'altra rampa di scale. Vi troverete nella stanza del nemico di fine livello, **Rahab**. Una volta qui, spostatevi sul lato più lontano della stanza e sfruttate le colonnine per uscire dall'acqua. Una volta giunti sulla colonna più alta, passate allo Stato Materiale e preparatevi ad affrontare il potente nemico.

QUINTO BOSS: RAHAB

Rahab è una creatura d'acqua che può essere colpito con grande efficacia grazie a degli attacchi che sfruttano la luce solare. Notate che all'interno della stanza circolare ci sono molte **vetrate**. Il trucco per battere questo boss e di distruggere tutte le grosse finestre nella stanza, in modo che la luce possa penetrare e bruciare il bastardo.

Poteri Speciali: dopo aver battuto Rahab non sarete più costretti a passare nello Stato Spettrale quando vi trovate sott'acqua. In pratica acquistate l'invulnerabilità all'acqua, oltre all'abilità di nuotare senza problemi di sorta.

Dopo aver eliminato Rahab, avete tutto il necessario per raccogliere i **Glyph**

rimanenti. Non che i Glyph siano fondamentali per la riuscita del gioco, anzi; a dirla tutta, non è che siano molto utili nel corso della vostra avventura. Tuttavia, dato che è molto facile raccoglierli, non è certo una perdita di tempo. Il vostro obbiettivo adesso è di uscire dall'Abbazia Sommersa. Si tratta di un viaggetto niente male, quindi iniziamo subito. Saltate nell'acqua all'interno del campanile di Rahab e nuotate fino ad arrivare sul fondo. Cercate il passaggio dal quale siete entrati e tornate indietro lungo questo corridoio. Sbucherete fuori dall'acqua in cima al campanile. Qui assisterete a una breve sequenza d'intermezzo che ci darà delle informazioni sul prossimo boss, **Dumah**, oltre a indicarci il luogo in cui si trova. Alla fine del video, dovete tornare alla stanza molto alta col pavimento a scacchi, nella quale avevate saltato di trave in trave. Il modo più breve per raggiungerla, partendo dal campanile, è di saltare nell'acqua, in basso a sinistra. Seguite quindi il muro di **sinistra** fino ad arrivare a un cancello sommerso con un muretto in alto. Usate la vostra nuova capacità per saltare più velocemente e schizzate fuori dell'acqua atterrando sul muretto che si trova in alto. Adesso buttatevi nuovamente in acqua dall'altro lato. Seguite la strada a ritroso fino ad arrivare nel punto in cui il pavimento diventa a scacchi, quindi attraversate la porta per entrare.



IL POTERE DEL FUOCO

Una volta dentro, passate allo Stato Materiale e dirigetevi all'esterno, costeggiando la struttura cilindrica fino al lato frontale. Mettevi di fronte alla vetrata e mandatela in mille pezzi con un bel raggio della forza. Entrate attraverso il buco che avete creato e scendete lungo la **scala a chiocciola**. Una volta in fondo, proseguite seguendo il muro di **sinistra** fino a un'uscita sulla **destra** che vi introduce a un'altra rampa di scale. Scendetele e, una volta in fondo, proseguite fino ad arrivare davanti a una grossa **vetrata** che si trova sul muro di sinistra. Distruggete anche questa, uscite dall'acqua e andate verso il fuoco che vi trovate davanti per acquisire il Potere del Fuoco. Da questo momento in poi, grazie a questa nuova abilità, potete dare fuoco alla Soul Reaver ogni volta che trovate una fiamma o un fuoco.

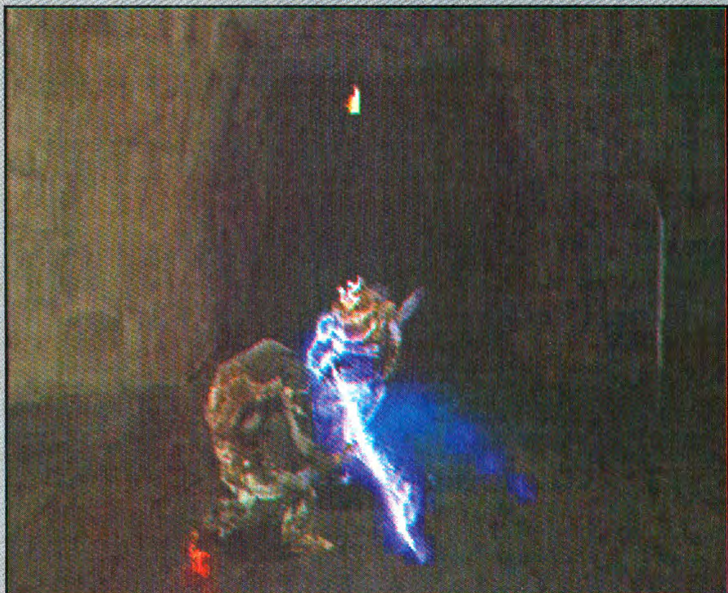
Uscite da questa piccola stanza e risalite le scale sulla **destra**. Una volta usciti dalla rampa di scale, spostatevi sulla destra e dirigetevi verso la **terza finestra**. Potete notare che questa è diversa dalle altre perché c'è un raggio di luce che l'attraversa. Seguite il passaggio che trovate fino a un sentiero cilindrico in alto. Attraversate a nuoto questa stanza fino a raggiungere il passaggio in alto. Arriverete in un'ampia **stanza sommersa** che dovrete attraversare per raggiungere un ennesimo passaggio sulla **sinistra**. Questo vi conduce in un'altra stanza sommersa, solo che è diversa dalle altre perché c'è una **scala** sott'acqua, in basso rispetto a dove siete entrati. In questa maniera potrete uscire dall'Abbazia Sommersa.



GLYPH DEL FUOCO

Dato che dovreste trovarvi già nella stanza sommersa con le scale sul fondo, spostatevi sul lato opposto della sala rispetto alle scale. Prendete il passaggio che incontrate per arrivare in una specie di **piscina** molto profonda. Nuotate fino in superficie e dirigetevi a **sinistra**, verso una porta di legno. Entrate e usate la manovella sul muro di **destra**. Adesso passate subito nello Stato Spettrale per bloccare le porte che avete aperto e passate in una stanza dove troverete un'altra **manovella**.
Tornate allo Stato Materiale e usate il meccanismo per aprire il **cancello rosso**. Quindi tornate all'esterno e dirigetevi verso una profonda caverna con una porta di legno alla fine. Entrate e assistete alla sequenza d'intermezzo che ci mostra come raggiungere un falò al centro della stanza. Passate allo Stato Spettrale e saltate giù dalla sporgenza sulla quale vi trovate. Adesso saltate da una colonna all'altra fino ad arrivare sull'altro lato, e quindi al falò. Date fuoco alla Soul Reaver e tornate indietro al cancello rosso che in precedenza era chiuso. Entrate nella nuova stanza che vi si pone davanti: al suo interno troverete una **statua** molto grande. Andate verso la statua e date fuoco alla **sfera** che tiene in mano per ricevere il Glyph del Fuoco.

Fatto ciò, tornate indietro seguendo a ritroso il percorso fatto per arrivare in questo punto, seguendo il passaggio vicino alle scale sommerse. Salite e prendete il passaggio sulla **destra**: in questo modo vi troverete all'esterno del castello del Clan di Raziel. Sulla destra c'è il portale per il teletrasporto del Castello del Clan di Raziel: dovete usarlo per trasferirvi al portale per il teletrasporto della Cattedrale del Silenzio. Una volta giunti qui, uscite all'esterno della cattedrale e saltate nel **fossato**.



GLYPH DEL SOLE

Partendo dal fossato della Cattedrale del Silenzio, nuotate verso **destra** fino a raggiungere un cancello. Attraversatelo e tornate allo Stato Materiale. Continuate a nuotare fino a raggiungere un passaggio che si trova in alto. Seguite questa strada fino a quando appare una sequenza d'intermezzo che vi mostra dove andare. Adesso nuotate seguendo il muro di **destra**, fino ad arrivare a un passaggio subacqueo che vi porta a un portale per il teletrasporto. Lo chiameremo il portale per il teletrasporto del Glyph del Sole. Dopo averlo attivato, torniamo indietro e nuotiamo fino in superficie. Adesso superate il **muro di pietra** e scalate il muro di **sinistra**. Saltate di roccia in roccia e salite fino a raggiungere un breve passaggio che ci conduce dentro il muro di pietra. Vi troverete all'interno di una nuova stanza: giratevi dando le spalle al muro e saltate verso il **faro di vetro** in basso. Sulla sinistra del faro c'è una porta che dovete attraversare. Vi troverete praticamente sul lato opposto del sistema d'illuminazione del faro.

Apparirà nuovamente una sequenza d'intermezzo che vi mostrerà dove andare. Seguite il passaggio sul muro di **sinistra**, fino ad arrivare alla prima porta di legno. Entrate in questa stanza e seguite il passaggio che vi introduce in un'altra stanza con una specie di **condotto metallico** al centro. Salite sul condotto e guardate verso sinistra per trovare il blocco scuro che dovete spostare. Saltate giù e spostate il blocco di pietra intorno alla manovella. Girate quest'ultima per vedere cosa succede. Dopo aver notato che dovete bloccare il **volano**, posizionateci sopra il blocco di pietra in modo da poterlo spostare subito quando azionate di nuovo la manovella. Dopo aver bloccato il volano, fate caso alle torce nella stanza e al fatto che adesso emanano una luce costante.

Uscite da questa stanza e scendete verso il bordo dell'acqua in basso. Saltate sulle piattaforme che si trovano sull'acqua fino a una roccia, per arrivare a quella che sembra essere l'entrata del faro. Seguite il breve corridoio e vi troverete in un'alta stanza cilindrica con una specie di passerella a spirale che costeggia il muro. Dovete raggiungere il fondo di questo silo, però non dovete per forza camminare. Basta saltare giù e seguire il passaggio che trovate. Incontrerete una specie di **struttura per la perforazione** che dovrete attraversare per accedere a una stanza che presenta al suo interno una costruzione simile.

Non c'è però un'entrata a forma triangolare attraverso la quale passare. Usate un vecchio trucco e passate allo Stato Spettrale. In questa maniera le perforatrici si alzeranno e voi potrete passare. Aprite la **porta di legno** e scendete lungo il passaggio fino ad arrivare davanti a una porta doppia. Entrate e dirigetevi verso la profonda buca sulla **sinistra**. Ci sono due tubature che escono da questa specie di fossato, oltre a molti blocchi. Usateli per collegare il sistema di tubazione e quindi saltate fuori. Adesso seguite la tubatura per uscire dalla fossa e per arrivare in una stanzetta: a questo punto azionate il meccanismo per far scorrere l'acqua. Una sequenza d'intermezzo vi mostrerà quanto avete fatto per arrivare fin qui, e vi assicuriamo che non è poco.

Non soltanto avete azionato il flusso d'acqua, ma avete anche attivato un **mulino ad acqua** che adesso sta dando energia a una grosso mantice che si trova sul lato destro del fossato. Dirigetevi verso questa struttura e salite sul grosso **mantice**. Quando questo si trova nel punto di massima estensione, usatelo per raggiungere la piccola passerella davanti. Scaliamo tutte le passerelle che trovate e attraversate la porta che vi si presenta davanti.

Adesso saltate giù e seguite il passaggio fino a una stanza con tre grossi **pistoni**. Dirigetevi sul lato più lontano della stanza, contro il muro di **sinistra**, quindi lasciatevi cadere nella stanza sottostante. Evitate le grosse eliche e tornate nella zona col **silo**. Scalate le varie passerelle e tornate indietro lungo il passaggio in discesa sul lato del muro. Se avete fatto attenzione, avrete notato che adesso il faro è in funzione ed emana il classico raggio di luce. Alla fine del passaggio roccioso in discesa entrate nella stanza che incontrate per assistere alla sequenza d'intermezzo che vi mostra la luce che proviene dal muro davanti a voi. Quando il raggio di luce lo attraversa, passate immediatamente nello Stato Spettrale per ottenere il **Glyph del Sole**. Adesso tornate indietro fino al portale per il teletrasporto del Glyph del Sole e trasferitevi al portale per il teletrasporto più vicino ("Dreamcast") alle **Scogliere dell'Abisso**.



Una volta arrivati qui, dovete dirigervi verso la seconda colonna al centro dell'Abisso. Da questo punto potete decidere di prendere due direzioni. Se prendete la strada proprio davanti a voi, vi troverete a combattere contro **Dumah**, mentre sulla sinistra si trova la **Cittadella degli Umani**. Andate a sinistra e seguite il passaggio che vi porta nell'acqua. Una volta in immersione, nuotate verso la superficie. A questo punto inizia la ricerca del Glyph dell'acqua.

GLYPH DELL'ACQUA

Guardate verso il muro più lontano per trovare una piccola porta di legno all'interno del muro di rocce. Entrate e salite le scale che trovate. Alla fine della rampa ci sono due blocco di pietra all'interno dei muri. Tiriamoli fuori e mettiamoli uno sopra l'altro, in modo da poter raggiungere la sporgenza in alto. Seguite il breve passaggio fino alla finestra e saltate in alto in modo da entrare nella Cittadella degli Umani. Partendo



dalle mura di colore arancione, andate avanti fino ad arrivare a una **porta doppia** che dà accesso alla città degli umani. Più avanti c'è un ponticello che attraversa un corso d'acqua nel quale dovete tuffarvi. Una volta in acqua, cercate un **cancello circolare** e distruggete il centro di questa barriera con un raggio di forza. Seguite la tubatura e superate le **pale rotanti** per accedere a una tubatura superiore. Attraversate il tunnel posto in basso e andate avanti fino a raggiungere una bella **cascata**. Uscite dall'acqua ed entrate nella stanza che si trova sulla **destra** della cascata, salite le scale e superate la statua per accedere a un'altra stanza. Salite al piano superiore e saltate un piccolo fossato. Adesso tirate fuori dal muro il blocco di pietra e spingetelo nel fossato. Spingete quindi il blocco di pietra a sinistra e poi giù in un'alta stanza con un foro quadrato al centro. Mettete il blocco di pietra nel foro quadrato, in modo che l'acqua riempia la stanza. Adesso tornate alla statua: noterete che è apparso il **Glyph dell'Acqua**. Una volta preso questo bellissimo oggetto, tornate nella città. Saltate fuori dall'acqua e prendete il primo passaggio a sinistra della città, salendo quindi lungo una rampa di scale. Muovete Raziel a destra e trovate il primo passaggio che va in alto sulla sinistra. Seguite questa strada per arrivare a una stanza per il teletrasporto. Lo chiameremo portale per il teletrasporto della Cittadella degli Umani.

A questo punto dovete tornare all'Abisso per affrontare Dumah.

Arrivati alla fine del gioco ognuno potrà dire chi ha vinto la battaglia degli horror-adventure tra Raziel e Akuji il 'senzacuore'.

DUMAH, VOSTRO FRATELLO (VILLAGGIO INCENERITO)



Per affrontare **Dumah** dovete tornare alle Scogliere dell'Abisso. Questa volta dirigetevi verso la seconda colonna e saltate in acqua proprio davanti al passaggio impossibile da raggiungere. Una volta in acqua usate la vostra abilità per effettuare dei salti più alti in modo da raggiungere la sporgenza in alto, così da arrivare al famoso passaggio "irraggiungibile". Seguitelo fino ad arrivare a una **vallata innevata**. Attraversate un grosso arco e seguite il muro di destra fino a una colonna. Dietro di questa, sulla **destra**, c'è una caverna molto alta nella quale troverete un altro portale per il teletrasporto che chiameremo portale per il teletrasporto del Villaggio Incenerito. Dopo averlo attivato, tornate alla colonna che avete incontrato in precedenza. Scalatela e guardate in direzione opposta al portale per il teletrasporto, in basso, per scorgere le mura di un castello che dovrete superare.

Oltre questo castello c'è l'entrata al **Villaggio Incenerito**, la casa di Dumah e dei suoi accoliti. Attraversate il cancello sul lato più lontano. Passata questa prima entrata vi trovate in una stanza con delle sbarre. Mantenendovi nello Stato Spettrale, muovetevi all'interno di questa gabbia fino al lato più lontano, dove potete passare allo Stato Materiale. Dirigetevi verso il



cancello che si trova più avanti e distruggete l'**orologio** che si trova al centro della stanza. Passate quindi allo Stato Spettrale per attraversare il cancello, in modo da poter spostare il blocco che avete appena colpito, quindi saltate sul passaggio in alto. Tornate di nuovo allo Stato Spettrale e lasciatevi cadere nel buco che si trova lì davanti. Seguite il passaggio fino ad arrivare al muro dove si trova il blocco di pietra di cui avete bisogno. Tiratelo leggermente indietro in modo da poter raggiungere una sporgenza in alto sul muro di **destra**.

Da questo punto potete dominare dall'alto il cortile esterno. Dovete saltare dall'altra parte. Fatto ciò, percorrete il passaggio fino a quando appare una sequenza d'intermezzo che vi mostra cosa fare. In basso ci sono due **pozze d'acqua** di colore verde. Al centro noterete un pezzo di terra emersa che avrà un ruolo fondamentale nel rompicapo che state per affrontare. Scendete fino al ponte al centro e quindi saltate sulla sporgenza a destra nella stanza; usate la **manovella** per prosciugare l'acqua malsana dalle due vasche. Saltate nella prima vasca e posizionate i vari blocchi in modo da potervi spostare in cima al divisore. Quindi spostate il blocco giù nella seconda vasca. Tornate nella prima vasca e spostate nuovamente i blocchi in modo da poter spingere un altro blocco sopra il ponte, senza però farlo cadere nella vasca stavolta. Saltate nella seconda vasca e mettete i blocchi uno sull'altro, quindi spingeteli contro il muro del ponte.

Salite sul **ponte** e spingete il blocco che qui si trova sopra la pila di tre blocchi. Adesso spingete questa specie di colonna verso



Attraversandolo, arriverete in una zona che si trova sopra la stanza simile a una gabbia nella quale avevate distrutto l'orologio. Davanti a voi noterete un blocco di pietra. Spingetelo a terra e quindi spostatelo sopra il blocco che già si trova lì, mettendoli uno sopra l'altro. Adesso spostate i due blocchi incolonnati verso il muro opposto rispetto a dove eravate atterrati. Saltateci sopra e raggiungete il passaggio che si trova lì. Scendete lungo il **passaggio giallo** e assistete alla sequenza d'intermezzo che vi mostra il vostro obbiettivo.

il muro opposto e usatela per raggiungere la sporgenza in alto. Da qui seguite il passaggio che conduce alla **stanza delle fornaci**, nella quale entrerete dal sistema di ventilazione. Lasciatevi cadere e attraversate questa stanza circolare fino ad arrivare a una **valvola**. Attivatela per mettere in funzione un flusso di gas, quindi andate all'interruttore che si trova a terra per attivare un'esplosione. In questo modo aprite un nuovo passaggio proprio dietro l'interruttore a terra.

Dovete raggiungere il punto più in alto. Passate nello Stato Spettrale per modificare la visione del mondo circostante e salite fino in cima. Una volta arrivati nel punto più in alto, troverete un ingranaggio e un interruttore, ma prima di attivarlo dovete saltare attraverso il portale. Fatelo e quindi saltate di nuovo indietro. Attivate l'interruttore per far scendere un **ponte levatoio**. Saltate giù dal ponte e dirigetevi nel passaggio grigio. Seguitelo finché si divide in due direzioni, verso destra e sinistra. Prendete quello di **destra** e seguitelo fino in fondo, dove troverete un cancello. Cercate, sulla **sinistra**, un blocco di pietra all'interno del muro. Spingetelo indietro dove Raziel aveva guadato in alto, quindi saltate sulla sporgenza in alto. Una sequenza d'intermezzo vi mostrerà dove andare. Peccato non sia possibile usare nessun trucchetto spettrale per raggiungere il punto indicato. Passate quindi nello Stato Spettrale e saltate da una colonna all'altra per raggiungere il passaggio che vi era stato mostrato nella sequenza d'intermezzo. Saltate in questo passaggio e scendete fino al cancello che si trova in basso, quindi atterrate vicino all'altro oggetto che lì si trova. Attraversato il cancello, spingete l'oggetto per rompere la porta d'entrata alla camera di contenimento di Dumah. Seguite il passaggio che vi conduce al vostro nemico "fraterno" e assistete alla sequenza d'intermezzo.

SESTO BOSS: DUMAH

Per poter combattere contro Dumah dovete prima di tutto svegliarlo, estraendo le tre **staffe** che sono conficcate nel suo corpo. Dumah è uno dei boss più potenti del gioco, ed è in pratica invulnerabile agli attacchi normali di Raziel. Per sconfiggere questo mitico mostro dovete attirarlo fuori della sua camera di contenimento, fino nella **stanza delle fornaci**. Una volta arrivato qui, si posizionerà al centro della stanza. Attivate subito i due interruttori per friggerlo a puntino.

Poteri speciali: dopo aver sconfitto Dumah riceverete il potere di **costrizione**. Si tratta di un potere doppio: può essere usato da Raziel sia come arma che per spostare gli oggetti che in precedenza non era possibile muovere.

Sconfitto Dumah, uscite dal castello del Villaggio Incenerito e tornate nella vallata innevata. Dirigetevi a **sinistra** e seguite la vallata fino a raggiungere una grossa **meridiana** che si trova a terra, davanti a due grandi porte chiuse. Il passaggio lì davanti porta alle Caverne dell'Oracolo. Prima però dovete usare il potere di costrizione per girare la meridiana e aprire le porte.

LE CAVERNE DELL'ORACOLO

Ok, Dumah è morto, ora non vi rimane che andare a stanare **Kain**. Preparatevi ad affrontare l'ultima parte di questa "truculenta" avventura. Entrate dalla porta che avete aperto girando la **meridiana**. Seguite la strada che conduce in basso, lungo una caverna color viola, superando un **falò**, fino a raggiungere un cancello. Attraversatelo e arrivate al portale per il teletrasporto sulla **destra**. Attivatelo: lo chiameremo il portale per il teletrasporto dell'Oracolo. Adesso tornate indietro sulla destra e passate attraverso quello che sembra un vicolo cieco.

Armi: davanti alla roccia che si trova sul lato sinistro c'è una **staffa** con un intarsio di una clessidra. Raccoglietela in seguito.

Passate allo Stato Spettrale e guardate verso il muro di **sinistra**. Dovrebbe essere apparsa una **crepa** attraverso la quale potete passare. Una volta dall'altra parte, tornate allo Stato Materiale. Adesso è possibile vedere un'apertura più avanti e due porte chiuse sulla sinistra e sulla destra. Superate quella di **sinistra** ed entrate.

Sta per iniziare uno degli obbiettivi più difficili da raggiungere del gioco. Passato il cancello, tornate allo Stato Materiale. Guardate lungo i muri e notate i simboli su ogni buco. Andate sull'altro lato e tirate il blocco sotto il numero "**7**" color verde. Spingete questo blocco di pietra nel cortile sottostante a destra, quindi tirate fuori un altro blocco, che si trova sotto la "**Z**" rossa, e ficcatelo nel buco sotto il numero "**7**". Passate nello Stato Spettrale e attraversate il cancello per tornare sul lato **sinistro**. Attraversate quest'entrata e ritornate allo Stato Materiale per prendere il blocco dal giardino e ficcarlo sotto la "**Z**" rossa. Tornate dall'altro lato attraversando i cancelli. Una volta passati, tornate allo Stato Materiale, prendete il blocco sotto il numero "**7**" e conficcatelo nel foro sotto la lettera "**O**" nera. Facendo così, aprirete tutte le porte in questa stanza.

Tornate nel giardino e uscite dalle due grosse porte, fino ad arrivare in un passaggio con due **colonne rosa**. Seguite il passaggio di **destra** fino a raggiungere una stanza con una specie di idrometro al centro. Usate il potere di costrizione su quest'oggetto per accedere a un passaggio sulla **destra**, in modo da poter ricaricare i Glyph. Dirigetevi a **sinistra**, salendo la breve rampa che incontrate, fino a raggiungere un cancello che dovete attraversare in Stato Spettrale. Continuate il vostro cammino fino a raggiungere una stanza piena di **travi**. Saltateci sopra per arrivare dall'altro lato. Fatto ciò, saltate nel piccolo spazio sulla **destra** per tornare allo Stato Materiale. Muovetevi con cautela lungo il bordo e saltate indietro. Adesso dovete entrare nella **stanza del rompicapo**. Posizionate ambo i blocchi davanti ai buchi sui due lati, quindi saltate il fosso e usate il raggio di forza per spingerli all'interno dei fori. In questo modo si aprirà la porta al centro della stanza: attraversatela e proseguite fino ad arrivare in una stanza con quattro grossi idrometri. Puntate ogni idrometro in direzione dell'**immagine dorata** al centro, per terra.

Fatto questo, apparirà una sequenza d'intermezzo che vi mostrerà una porta che si

apre all'inizio del livello. È la stessa porta che avevate visto vicino alla crepa nel muro attraverso la quale eravate entrati nella caverna. Andate in questo punto e passate allo Stato Spettrale per aprire la **crepa**. Una volta fuori, passate allo Stato Materiale e dirigetevi verso questa nuova porta per entrare nell'**antro dell'Oracolo** con il calderone dentro. Dopo aver assistito alla sequenza d'intermezzo, usate il potere di costrizione sul calderone per far apparire un passaggio che dovete seguire fino a una stanza circolare. Andate verso **destra**, vicino agli interruttori, e assistete alla sequenza d'intermezzo. Usate gli interruttori per regolare l'orologio sulle **12:00**. Un'altra sequenza d'intermezzo mostrerà che il pavimento sotto l'orologio crolla. Saltate giù.



In fondo alla torre dell'orologio ci sono molti **prismi di vetro** che dovete posizionare in modo che corrispondano ai colori sul muro. Posizionate in maniera corretta i tre blocchi e girate lo **specchio** al centro della stanza usando il potere di costrizione per illuminare ogni colore. Fatto questo, noterete che si apriranno altre porte. Uscite dalla stanza fino ad arrivare a una porta doppia. Apritela ed entrate.

Vi trovate all'interno di una stanza circolare con un **orologio** gigantesco sul pavimento. Notate che, ai lati delle mura, ci sono dei colori e dei simboli che si riferiscono alle lancette dell'orologio e ai simboli a terra. Ci sono anche tre **barili** colorati: ognuno di questi serve a spostare una lancetta, sempre usando il potere di costrizione. Fate in modo che le lancette si trovino in posizione corrispondente ai simboli sul muro. In questo modo si aprirà la **porta triangolare**. Questa porta conduce a un passaggio che lentamente degrada verso il basso. Alla fine di questo corridoio girate a **destra** e saltate sulla sporgenza vicina all'ingranaggio rosso. Continuate a scendere lungo il passaggio fino a quando arrivate in una grossa stanza con due enormi ingranaggi per terra. Notate i tre **blocchi grigi** allineati tra gli ingranaggi. Spostateli lontano da questi ultimi, in modo che possano girare liberamente. In questo modo il grosso **pendolo** dell'orologio farà muovere una piattaforma avanti e indietro. Saltate sull'ingranaggio di **sinistra** e trovate una piattaforma rialzata. Saltateci sopra e quindi raggiungete la sporgenza sul muro. Seguite questo passaggio fino al punto in cui si trova la piattaforma che va avanti e indietro. Quando si avvicina, saltateci sopra e salite fino a raggiungere un nuovo passaggio.

Seguitelo fino alla prima apertura sulla **destra**. Arriverete davanti a un cancello con un blocco di pietra dall'altra parte. Distruggete il blocco di pietra con un raggio di forza. Continuate lungo il passaggio fino a una seconda apertura sulla **destra**. Ripetete la procedura già fatta, facendo cadere al piano inferiore il blocco. Alla fine del passaggio dovete entrare nella grossa stanza che incontrate. Spostate i blocchi in modo che corrispondano all'immagine al suolo per aprire una porta che vi permetta di proseguire. Entrate in una stanza con un buco nel pavimento, nel quale dovete lasciarvi cadere per seguire il passaggio che incontrate. Arrivate in un'area molto ampia dove incontrate tre stanze circolari. Cercate tre **simboli neri** sul muro esterno.

Ogni simbolo è composto da due parti. Entrate in una stanza qualsiasi e fate corrispondere i simboli col potere di costrizione. Una volta che tutti e tre i simboli saranno a posto, una piattaforma cadrà giù, permettendovi di raggiungere un interruttore in ogni stanza. Attivateli tutti in modo da aprire un porta dietro il passaggio principale. Attraversatela per entrare nel passaggio che vi conduce alla battaglia finale.

BOSS FINALE: KAIN

Kain è il boss più potente del gioco, anche se sconfiggerlo non è difficile come con Dumah. Come già era successo nel primo scontro con Kain, lui si teletrasporterà da un punto all'altro della stanza, colpendoci da lontano. Se per caso verrete colpiti, passerete nello Stato Spettrale. Dovete beccarlo tre volte per sconfiggerlo definitivamente, una volta su ogni gradinata dalla stanza. Game Over!



GAMES

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

WANTED

Da che console è console, quello dei platform è il genere che ha contribuito a diffondere una cultura videoludica, un po' perché i personaggi dei platform più celebri sono spesso diventati dei simboli (Crash Bandicoot? Chi ha detto "Crash Bandicoot"?), un po' perché la meccanica semplice e accattivante e la grafica colorata hanno attirato utenze spesso poco vicine al mondo dei videogiochi. La PlayStation ospita molti platform che, vuoi per il poligono colorato, vuoi per il sorriso scemo del protagonista, vuoi per il sistema di controllo a prova di incapace, sono oggettivamente dei giochi bellissimi e adatti a tutti. Eccoli tutti quanti, presentati con la consueta maestria.

PLATFORM

I DIECI PERSONAGGI PIÙ CARINI

1. Il draghetto Spyro
2. Abe
3. Parappa
4. Croc
5. I vermi di Worms
6. Bub e Bob di Bust-a-Move
7. I lottatori di Pocket Fighter
8. Rincewind di Discworld
9. Rayman
10. Il delfinotto di Fluid



LE DIECI PROTAGONISTE PIÙ BELLE

1. Lara Croft (Tomb Raider)
2. Nina Williams (Tekken)
3. Kitty-N (Bust-a-Groove)
4. Sophitia (Soul Blade)
5. Tina (Dead or Alive)
6. Jenny (Bloody Roar 2)
7. Erel (Evil Zone)
8. Tifa Lockheart (Final Fantasy VII)
9. Mace Daniels (Fighting Force)
10. Aya (Parasite Eve)



I DIECI GIOCHI PIÙ FACILI

1. Tarzan
2. Poy Poy
3. Crash Bandicoot 2
4. Omega Boost
5. Kensei-Sacred Fist
6. Parappa the Rapper
7. Penny Racers
8. A Bug's Life
9. Rebel Assault II
10. Bust-a-Groove



A

A BUG'S LIFE
(Disney Interactive)
MC
Un bellissimo platform interamente tridimensionale, ispirato al lungometraggio animato di maggior successo della scorsa stagione. Si apre con un filmato tratto direttamente dalla pellicola vera e propria, e il gioco che si apre ha una grafica comunque incredibile. Un'area di gioco in realtà spoglia e un po' angusta è disegnata in modo incredibile.



L'altissima risoluzione e le texture definite in modo incredibile costituiscono l'impianto grafico che ricordiamo come uno dei migliori mai apparsi su PlayStation. La giocabilità è molto buona grazie al sistema di controllo efficace e a un intelligente utilizzo delle telecamere dinamiche. Purtroppo il gameplay è troppo semplice e si concreta in un: elimina i nemici e raccogli i bonus andando da un punto a un altro. Peccato che una simile tecnica sia al servizio di una dinamica tanto banale e ripetitiva.
N. Giocatori: 1

80

ADVENTURES OF LOMAX (THE)
(Psygnosis)
MC



Ecco finalmente un gioco incentrato su di un lemming un po' più intelligente della media e meno votato alle azioni kamikaze proprie dei suoi fratelli, conosciuti negli stravaganti episodi della serie Psygnosis. Lomax, questo il nome del lemming, crescerà mano a mano che la propria esperienza progredirà, permettendogli di utilizzare incantesimi e oggetti utili a un più agevole completamento dei livelli. Si tratta di un platform di grande respiro, dotato di una grafica bidimensionale onesta e di numerose e simpatiche animazioni. Ottima la manovrabilità dei comandi. Nonostante l'età, resta un gioco da provare, che può sorprendere più d'uno per l'intelligenza di alcune trovate e la simpatia del personaggio.
N. Giocatori: 1

75

APE ESCAPE
(Sony)
MC, DS
In questo bellissimo titolo si viaggia nel tempo alla ricerca di scimmie (le "ape" scappate).
Si tratta di un platform 3D la cui caratteristica più innovativa è data dallo sfruttamento intensivo e intelligente delle due leve del Dual Shock (controller senza il quale non è possibile giocare; e infatti è venduto in bundle con la confezione).



La grafica è molto bella e dettagliata, ma purtroppo la qualità delle ambientazioni è altalenante: spesso infatti le aree di gioco sono un po' anguste. Comunque, si tratta di un ottimo titolo consigliato a tutti gli amanti del genere, che avranno un titolo spiritoso nonché immediato e facile da giocare.
N. Giocatori: 1

90

ASTERIX
(Infogrames)
MC
Uno stravagante mix tra un gioco strategico e un platform: la semplificazione della parte strategica (che ricorda un po' l'ottimo Risiko!) lo fa pendere dalla parte dei platform.



L'efficace ambientazione e il gameplay duplice, però, non bastano: il gioco è abbastanza monotono e poco interessante. Buona però la grafica che rende giustizia all'efficace ambientazione.
N. Giocatori: 1

75

B

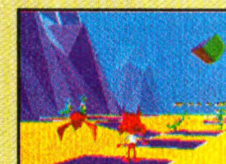
BLASTO
(SCEE)
MC, DS



Un gioco in cui il muscoloso e ipervitaminizzato Capitan Blasto deve affrontare trentaquattro tipi di nemici differenti, in otto scenari 3D che fanno una sfrenata parodia al genere fantascientifico. Il gioco è simpatico: un irriverente platform ai confini tra lo sparatutto con vista in terza persona e l'avventura, che vi vedrà alle prese con il folle progetto di distruzione planetaria ordito dal perfido Bosc. Purtroppo, l'aspetto scarno e un gameplay indeciso, sovente noioso, fanno di questo gioco un'occasione sprecata. Peccato, perché gli oggetti nascosti e le aree segrete potevano farne un prodotto degno. Così è solo un pretenzioso titoletto mediocre.
N. Giocatori: 1

57

BUBSY 3D
(Telstar)
NC



Gioco arcade piattaformesco sviluppato dalla scandinava Eidetic, con un personaggio particolarmente simpatico al suo quarto episodio (primo per PlayStation) che esplora vaste aree 3D realizzate con un tocco che ricorda particolarmente i cartoni animati: colori brillanti e una certa vivacità generale. Si corre, si salta e ci si butta in acqua per nuotare in apnea. La grafica, distribuita su 15 livelli molto grossi, è sì colorata ma non molto ricca di dettagli. E la giocabilità è solo discreta, per colpa soprattutto di un sistema di controllo impreciso, inoltre danneggiato da telecamere non particolarmente pronte.
N. Giocatori: 1-4

58

BUGS BUNNY LOST IN TIME
(Infogrames)
MC, DS



Il simpatico coniglio è pro-

tagonista di questo simpatico e colorato platform sviluppato dai Behaviour Software. Fa dell'immediatezza la sua arma migliore: grazie al bel look e alla carica di simpatia degli elementi di gioco, infatti, si è presi subito nell'azione. Si tratta di un platform 3D che vede il nostro simpatico coniglio intento ad attraversare ben cinque epoche storiche. La giocabilità è eccellente (a parte qualche rara imprecisione nel sistema di controllo) ma purtroppo, alla lunga, tutto il prodotto risulta un po' troppo facile.
N. Giocatori: 1

89



CHEESY
(Ocean)
NC
Titolo non particolarmente brillante, che però ha il merito di essere stato il primo gioco a sperimentare l'abbinamento della grafica 2D/3D che tanto successo ha avuto poi con titoli come Pandemonium! o Crash Bandicoot.



Un sacco di enigmi per un personaggio che non è il massimo dell'appeal per il giocatore del duemila. Adatto solo come regalo per il fratellino stupido che ama i personaggi scemi come lui.
N. Giocatori: 1

47

CRASH BANDICOOT
(SCEE)
MC
Con questo primo gioco viene inaugurata una delle serie di maggior successo della storia della PlayStation. Per la prima volta in giochi di questo genere l'effetto 3D diventa solido e tangibile come una roccia. Peccato solo che lo schermo ci permetta ancora solo lo spostamento in due direzioni. Nonostante questa piccola difficoltà tecnica, il gioco è assolutamente splendido: all'epoca il miglior platform in assoluto.



Con tre isole composte da un totale di ben 35 livelli, il divertimento è ancor oggi assicurato, grazie soprattutto a una giocabilità semplice, azzeccata e ben calibrata. Ottimo sistema di controllo (l'immediatezza alla risposta e la precisione sono assolute), grafica dettagliatissima, grande cura: eccellente, sicuramente da avere anche se si possiedono gli episodi successivi.
N. Giocatori: 1

92

CRASH BANDICOOT 2
(SCEE)
MC, DS
Il secondo episodio vanta una grafica ulteriormente rinnovata a livello tecnico, ma completamente rinnovata dal punto di vista delle locazioni.



Non manca un upgrade delle capacità del protagonista: ci sono tutta una nuova serie di bizzarri e frenetici movimenti. Crash ora salta, nuota, si tuffa sott'acqua, pattina sul ghiaccio, si arrampica come una scimmia, striscia, corre, scivola e addirittura vola nello spazio a bordo di un apparecchio con propulsione a razzo. Ogni personaggio del gioco e tutti gli ambienti sono modellati in tre dimensioni e poi texture-mappati con grande cura ed efficacia. I nuovi ambienti tridimensionali conferivano poi ai giocatori una tale libertà di movimento che all'epoca tutti rimasero sbalorditi. Un capolavoro.
N. Giocatori: 1

93

CRASH BANDICOOT 3 - WARPED
(SCEE)
MC, DS
Uno dei migliori giochi mai prodotti per PlayStation. Nel terzo episodio della serie, il nostro lupo tasmaniano (ma non era un peramele?) si cimenta in un platform 3D dalla grafica affascinante, coloratissima e ricca di dettagli.
Il motore tridimensionale è decisamente all'avanguardia, con alcune scelte tecnico-creative (quali la split-reflection) che lo pongono ai massimi livelli della sua categoria. Strordinari poi i cinque mezzi di cui Crash si può impossessare, oltre all'inverosimile ma spassosissimo bazooka sparamele. A un'estrema varietà di livelli e di situazioni, fa eco una giocabilità sempre perfettamente calibrata. Il sistema di controllo rimane 'eccessissimo' e il feeling nelle nuove sezioni di guida e di volo è praticamente lo stesso delle sezioni platform che già conosciamo bene.
Purtroppo bisogna segnalare una fin troppo eccessiva facilità nel risolvere i vari livelli senza raccogliere tutti i bonus e una estrema osticità nel terminare il gioco al 100%.
Comunque, si tratta di un gioco eccellente, consigliatissimo a tutte le tipologie di giocatori.
N. Giocatori: 1

94

CROC: THE LEGEND OF THE GOBBOS
(Electronic Arts)
MC, DS



La britannica Argonaut ha sviluppato questo piccolo capolavoro utilizzando un nuovo motore grafico completamente in 3D, dotato di texture varie e colorate. Più simile per struttura di gioco a Super Mario 64 che a Crash Bandicoot, il gioco possiede de ben quaranta livelli (più cinque segreti) da esplorare sfruttando la più completa libertà di movimento, attraverso i quali il nostro piccolo eroe, un coccodrillo con tanto di zainetto sulle spalle, si troverà a dover escogitare davvero di tutto per poter procedere, sfruttando le molte abilità di cui gli sviluppatori lo hanno dotato. Nonostante il gran numero di livelli, il gioco non è particolarmente difficile da finire, risultando così particolarmente consigliabile anche ai giocatori alle prime armi. Da comprare, soprattutto ora che è disponibile in versione economica.
N. Giocatori: 1

84

CROC 2
(FOX Interactive)
MC, DS



Il coccodrillo protagonista del primo platform veramente tridimensionale per PlayStation è un gioco sostanzialmente buono. Uscito in un periodo abbastanza povero di grandi titoli, ha conosciuto un discreto successo presso il pubblico dei più giovani, attirati dalla grafica e dai protagonisti simpatici. La giocabilità è buona, rovinata però da un impreciso movimento delle telecamere. Buono il gameplay, più complesso – ma non ostico - rispetto agli altri platform treddi. Grande la varietà di ambientazioni, infine, e grande la longevità.
N. Giocatori: 1-2

84



DRAGON HEART
(Acclaim)
MC
Nonostante il tema sia appassionante come ogni trasposizione da un buon film, il gioco pecca fortemente in manovrabilità del personaggio e nella scioltezza dei suoi movimenti, elementi essenziali per la riuscita di ogni buon platform che si rispetti.

I VENTI PERSONAGGI PIÙ FOIX

1. Pepsiman
2. Strike (Bust-a-Groove)
3. Bryan Fury (Tekken 3)
4. Duke Nukem
5. Hiro (Bust-a-Groove)
6. Il poliziotto infiltrato di Driver
7. Max Damage (Carmageddon)
8. Solid Snake (Metal Gear Solid)
9. L'agente speciale Miller (Time Crisis)
10. Sephiroth (Final Fantasy VII)
11. Colin McRae
12. Gabe Logan (Syphon Filter)
13. Heihachi Mishima (Tekken)
14. Ken e Ryu (Street Fighter)
15. Ronaldo (FIFA)
16. Jann-Lee (Dead or Alive)
17. Hawk Manson (Fighting Force)
18. Raziel (Soul Reaver)
19. Michael LeRoi (Shadowman)
20. Ekna (Guardian of Darkness)



I DIECI GIOCHI CON PIÙ UMORISMO

1. Crash Bandicoot 3
2. Pepsiman
3. Gex: Deep Cover Gecko
4. Parappa the Rapper
5. Grand Theft Auto
6. Discworld
7. Pocket Fighter
8. Bug's Bunny: Lost in Time
9. Earthworm Jim 2
10. Hercules



I DIECI GIOCHI PIÙ ADATTI ALL'INFANZIA

1. A Bug's Life
2. Mickey's Wild Adventures
3. Anna Kournikova's Smash Court Tennis
4. Crash Bandicoot
5. Hercules
6. Casper
7. Bust-a-Move
8. Tarzan
9. Frogger
10. Croc



LA GRAFICA POLIGONALE, UNA VENTATA DI NOVITÀ NEL SETTORE DEI PLATFORM GAMES

I platform disponibili per PlayStation possono essere divisi in tre categorie:
- **I giochi dalla grafica bidimensionale**
- **I giochi con grafica poligonale ma dotati di una meccanica strettamente 2D**
- **I giochi interamente tridimensionali**

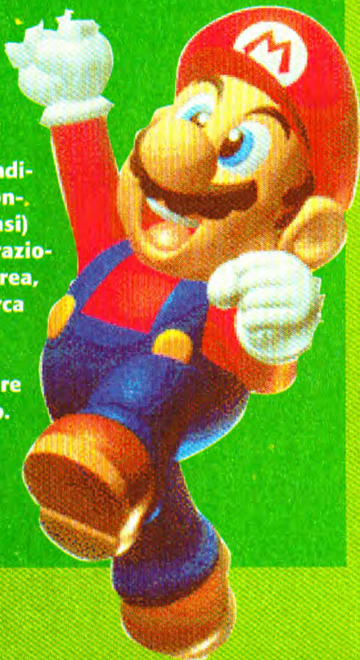
Le ultime due categorie sono state rese possibili dalle capacità della PlayStation nell'àmbito della grafica 3D.



1. Appartengono alla prima classe i giochi che hanno in Super Mario Bros/World il capostipite; in realtà non sono molti, perché presentano un look decisamente inadatto a una piattaforma evoluta come è la nostra beneamata PSX.

2. Nella seconda categoria rientrano i giochi tipo Pandemonium!, che è stato il primo titolo a sfruttare una grafica 3D che serviva un motore di gioco ben bidimensionale; sostanzialmente il protagonista, pur in poligoni e ossa, si muoveva solo avanti e indietro perché il cammino avveniva lungo una ipotetica linea retta, la stessa che segna il passo dei giochi interamente 2D.

3. La terza classe nasce con Super Mario 64 (sempre lui! L'idraulico più baffuto del mondo è sicuramente il sovrano del genere platform) e contiene tutti i giochi in cui il protagonista si salta, ma è libero di muoversi in lungo e in largo (ma anche in alto!) all'interno dell'area poligonale di gioco. In realtà, una meccanica di questo tipo si stacca dal concetto classico di platform (già rivoluzionato da Pandemonium! e i suoi fratelli per quanto riguarda l'aspetto estetico) perché introduce quasi sempre alcune fasi (più o meno approfondite a seconda dei casi) di esplorazione dell'area, alla ricerca di item utili per proseguire nel gioco.



L'eccessiva lentezza (e la noia che ne consegue) rovinano quindi un gioco dotato di ottime potenzialità, e certo non basta la buona grafica a far cambiare idea su di un titolo che così spreca una buona occasione. Il gioco, comunque, si distingue per una cosa: riesce a diventare insopportabilmente noioso prima dell'inizio del secondo livello! Evitatelo.
N. Giocatori: 1

27

DREAMS TO REALITY
(Cryo Interactive)
MC, DS
NON ACCETTATE COPIE DI DREAMS. Si tratta infatti di uno dei giochi più brutti, addirittura dannosi, che mi sia mai capitato di vedere: difficoltà nella calibrazione dei salti, personaggi assolutamente ridicoli e affatto interessanti, gameplay semplice, financo stupido. Grafica indegna anche per un Nintendo 8 bit, pietose azioni effettuabili, texture assenti, paesaggi desolati eppure un clip fastidioso, azione inspiegabile e – peggio - incomprensibile. Se vedete una copia di Dreams che vi insegue, mi raccomando: scappate, correte più forte che potete. Fate tesoro della mia triste esperienza.
N. Giocatori: Nessuno vi prego!

-101

E

EARTWORM JIM 2
(Interplay)
MC
Eccellente combinazione tra il platform classico con visuale 2D di profilo e lo sparatutto. L'eroe, un verme dopatissimo, salta e spara con grande classe e ironia. Riderete di fronte alle armi ridicole e alle situazioni grottesche, che danno al gioco uno spessore inusuale.



La grafica, pur bidimensionale, è carina e i livelli sono dieci (tutti abbastanza lunghi), più un mondo-bonus davvero demenziale. Titolo ricco di humor e di ironia, che rimane ancora un'ottima scelta nonostante i suoi annetti!
N. Giocatori: 1

72

G

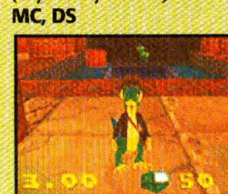
GEX 3D
(Crystal Dynamics)
MC
Dopo Frog la rana, ecco a voi Gex il geco. Si tratta di una conversione tratta da un titolo di discreto successo per 3DO.



Comandando una lucertolozza per i quattro mondi differenti, dovremo consentirle di uscire indenne dall'avventura. Alcuni cali di tensione durante il gioco e numerose schermate desolatamente vuote ne fanno un titolo di transizione, che risulta non essenziale.
N. Giocatori: 1

60

GEX RETURN OF THE GECKO
(Crystal Dynamics)
MC, DS



Con questo secondo episodio la serie Gex prende decisamente quota, balzando di prepotenza in un solido e plausibile mondo 3D ricco di connotazioni umoristiche. Il poter correre senza sosta e in ogni direzione fa sì che grande sia la sensazione di libertà, merito anche degli ampi spazi che aspettano solo di essere esplorati. Molti i livelli segreti da scoprire lungo la strada, raccogliendo bonus e risolvendo enigmi vari. Molto azzeccata la trovata di far cambiare a Gex costume a seconda del livello esplorato: da playboy del sabato sera a teppistello di strada. Da antico romano a Indiana Gex. E per finire, da Gex Bond a Gex Lee (con tanto di kimono e cintura!). Esilarante e coinvolgente, sarà un'ottima scelta per tutti quei giocatori che amano sorridere impugnando il joypad. Per chi bada alla sostanza, invece, parliamo di un gameplay molto vario: a seconda dei livelli, si esplora, si salta, si corre – anche contro il tempo -, si combatte. Ottimo davvero: vario, bello e longevo.
N. Giocatori: 1

91

GEX: DEEP COVER GECKO
(Eidos)
MC, DS
Mantiene inalterate le caratteristiche vincenti della prima, questa seconda puntata delle avventure dell'ormai celeberrimo Gex, che ha avuto anche l'onore di apparire su alcune copertine di magazines non specializzati, fotomontato insieme a quella gran bonazza di...



Grande grafica, protagonista simpatico, eccellente varietà di ambienti, vestiti del Gex e gameplay. Una somiglianza troppo marcata con il primo episodio è, di fatto, l'unico difetto.
N. Giocatori: 1

88

H

HERCULES
(Disney Interactive)
MC
Buon titolo, nato sulla scia del successo riscosso dall'omonimo film della Walt Disney. Hercules, pur essendo figlio di Zeus, è stato bandito dall'Olimpo e condannato a vivere sulla Terra come un mortale. In questo gioco Hercules dovrà superare dodici diverse prove (le proverbiali "fatiche di Ercole") per mostrare il suo valore e poter riabbracciare suo padre.

La grafica di gioco è bidimensionale, ma ha davvero una gran classe.



Infatti la Disney ha curato l'estetica sia in termini di dettaglio, che di colori, che di animazioni. La giocabilità è ottima, come si addice a ogni rispettabile platform bidimensionale. Il livello di difficoltà è abbastanza basso, e anche i vari sottogiochi, pur arricchendo il gameplay, non costituiscono una grossa sfida. Divertente, completamente in italiano, curato. E Platinum...
N. Giocatori: 1

81

HUGO
(Powerline)
MC
A metà tra il platform 2D e il 3D, il gioco non offre nulla che si discosti dalla mediocrità. Nonostante tutto, la grafica è abbastanza simpatica e in stile cartoon, ma il gioco è sin troppo semplice, estremamente ripetitivo e adatto solamente a un pubblico di giovanissimi.
N. Giocatori: 1

60

I

IZNOGOUD
(Microids)
NC
Basato su di una serie di fumetti molto popolari in Francia, questo gioco a piattaforme bidimensionale nella meccanica e nella grafica, pur essendo abbastanza moderno dal punto di vista tecnico (i colori sono squillanti e i mondi risultano abbastanza vari), mostra tutti i suoi limiti per quanto riguarda giocabilità e coinvolgimento.



Consigliabile solamente agli ultra-fan dei fumetti.

Per gli altri, è solo un brutto pensiero.
N. Giocatori: 1

31

J

JERSEY DEVIL
(Sony)
MC, DS
Classico platform piuttosto recente in cui bisogna saltare, correre, raccogliere oggetti e uccidere i nemici secondo i più classici canoni del genere. La grafica è buona (in particolare, risultano molto azzeccati i colori, che fanno molto cartoon) e la struttura dei livelli, ben congegnata, cela efficacemente oggetti bonus e stanze segrete.



L'aspetto più debole di questa realizzazione consiste nella sua eccessiva difficoltà. I salti sugli abissi senza fondo e l'attraversamento di ponteggi stretti all'inverosimile lasciano pochissimi margini di errore, consentendo la prosecuzione del gioco solo ai giocatori più esperti e perseveranti. L'utenza irascibile è bene che si tenga lontana...
N. Giocatori: 1

79

JUMPING FLASH!
(Sony)
MC
Un originale platform con vista in prima persona, dotato di grande varietà nei paesaggi, distribuiti in sei livelli e dotato di enormi "Boss" finali molto difficile da uccidere. Peccato solo che il gioco risulti essere un po' corto e che si finisca in fretta di esplorare le varie locazioni di ogni livello.



L'approccio tridimensionale di questo gioco è comunque vertiginoso, tale da poter addirittura far venire il mal di mare a chi non è avvezzo al mondo dei videogiochi tridimensionali.
N. Giocatori: 1

77

JUMPING FLASH! 2
(Sony)
MC
Il seguito di uno dei platform tridimensionali più originali mai apparsi su PlayStation recupera alcuni degli errori commessi in passato: il livello di difficoltà è un po' più elevato, la grafica è più ricca (e contemporaneamente il pop-up è ridotto sensibilmente) e i mondi, più vari e interessanti, sono in numero maggiore.



La grafica ormai un po' datata (colorata ma ben poco risoluta) cela un platform in prima persona decisamente coinvolgente, consigliato un po' a tutti. E almeno dategli un'occhiata!
N. Giocatori: 1

83

JURASSIC PARK: THE LOST WORLD
(Electronic Arts)
MC



Davvero un'occasione mancata questo titolo, che si basa su uno dei non maggiori successi di Steven Spielberg. La grafica e il sonoro sono più che buoni, anche se la scarsa giocabilità non permette di valutare positivamente il gioco. Ventiquattro i livelli a disposizione, con un personaggio differente in ognuna delle cinque fasi di gioco.
N. Giocatori: 1

59

K

KLONOA
(Konami)
MC
Guidate un gatto che usa le sue grandi orecchie come fossero delle ali alla ricerca di una località chiamata Phantomile, una leggendaria e mistica terra dei sogni in cui si potranno incontrare ogni sorta di creature soprannaturali. Klonoa potrà poi contare sull'aiuto di un suo fedele amico, Huppo, che possiede le armi con le quali poter combattere i nemici. I mondi a disposizione sono sei, suddivisi in ventisei livelli complessivi.
Si tratta di un platform dotato di una grafica (efficace per colori e risoluzione) interamente poligonale ma di una meccanica bidimensionale al 99%; gli unici elementi 3D sono i colpi esplosi da alcuni nemici. Ottimo il controllo, infine, per un gioco dotato di buoni numeri e che dovrebbe interessare l'utenza di giochi carini.
N. Giocatori: 1

82

L

LUCKY LUKE
(Infogrames)
MC
Tipico esempio di gioco che, non avendo alla base un game design particolarmente azzeccato, si rifugia nell'offerta di numerosi sotto-giochi per cercare di attrarre in qualche maniera il pubblico. Tra tagliare tronchi, recuperare pepite in una miniera abbandonata e sparare ai cattivi asserragliati in un vagone del treno, il gioco mostra molti dei suoi limiti di fondo. Buona la grafica che utilizza il tratto famigliare proprio della serie a fumetti. Per i giocatori più giovani o per i fan del cowboy solitario.
N. Giocatori: 1

56

M

MEGAMAN X3
(Capcom)
MC



Terzo episodio della serie (e primo su PlayStation) del popolare robottino superforzuto della Capcom. Assieme al fido amico Zero, un altro robot che aveva dovuto salvare durante lo svolgimento del secondo episodio, ora Megaman si troverà ad affrontare la più oscura e incombente minaccia della sua cibernetica vita. Il cattivo di turno, Doppler, si è infatti trincerato in una piccola isola del Pacifico e sta complottando i soliti piani contro l'umanità. Dodici livelli di gioco (più un livello segreto) da giocare o con Megaman o con Zero, affrontando otto terribili Boss di fine livello. Un gioco ormai anziano ma tutto sommato ancora simpatico e dotato di qualche appeal.
N. Giocatori: 1

57

MEGAMAN X4
(Capcom)
MC
E siamo alla quarta puntata del simpatico robot dalle sembianze cartoonesche. Otto livelli in 2D veramente grossi, intervallati da interessanti sequenze animate, rendono questo gioco uno dei migliori della serie, se non per grafica almeno per giocabilità. Quest'ultima si attesta su buoni livelli, dal momento che per sconfiggere tutti gli avversari e scoprire tutte le aree segrete presenti nei vari livelli dovrete saltare, strisciare e sparare come degli ossessi.
Molto simpatiche le superarmi e i mega-veicoli indispensabili per sconfiggere i Boss di fine livello.
N. Giocatori: 1

68

MEGAMAN 8
(Capcom)
MC
Ennesima reincarnazione di Megaman su PlayStation. Dopo una misteriosa esplosione nello spazio, due meteore si abbattono sulla superficie terrestre. Mandato a investigare, Megaman si accorge che il suo arcinemico, il dottor Wily, ha appena rubato una delle due meteore. Ora il nostro eroe robotico dovrà scoprire il segreto contenuto nella seconda meteora per riuscire a capire quali macchinazioni sta ordendo il pazzo dottore.
14 enormi livelli da percorrere, tutte dotate di un sacco di zone segrete che nascondono enormi e davastanti super-armi da utilizzare contro schiere di robot-soldati. Molto apprezzabili le animazioni di gioco e le splendide scene di intermezzo nel più puro stile Manga.
N. Giocatori: 1

82

MEGAMAN LEGENDS
(Capcom)
MC
Megaman entra infine nel mondo della grafica 3D poligonale. Molto simpatica l'idea delle armi gigantesche con cui portare scompiglio tra i nemici, ottenibili tramite la raccolta progressiva di specifici power-up. Molto buono il sonoro, così come i dialoghi, la grafica e il dipanarsi della storia, che ricorda in alcuni momenti lo stile di narrazione di Tomb Raider. Peccato che il sistema di controllo in alcuni momenti sia un po' troppo lento, portando così a una fine prematura del nostro eroe. Il gioco comunque non è male, anche se avrebbe potuto essere realizzato meglio.
N. Giocatori: 1

71

MICKEY WILD ADVENTURE
(Disney Interactive)
MC
Simpatico titolo che vede protagonista assoluto Topolino, il personaggio più amato dell'universo disneyano. Il gioco si basa su di una accattivante grafica 2D, con il simpatico topo-detective che si evolve graficamente con il passare dei livelli: dal topetto in braghe rosse e torso nudo degli anni '30 sino a oggi, stimato esponente della comunità cittadina di Topolinia.



Pur non sfruttando a fondo le capacità di cui è dotata la PlayStation, si tratta di un gioco simpatico e particolarmente adatto ai giocatori più giovani. In versione economica, poi, è un vero affare!
N. Giocatori: 1

72

P

PANDEMONIUM!
(Crystal Dynamics)
NC
Grande titolo, che ai tempi fece gridare al miracolo per la sapienza con la quale combinava elementi di grafica 3D a una meccanica bidimensionale; si procedeva avanti e indietro lungo una linea retta, predeterminata.
La grafica allora era sensazionale (colorata e risoluta) e la giocabilità era davvero di primo piano, grazie a un sistema di controllo ineccepibile. Azioni intense e senza respiro per un platform che ha conquistato tutti per la sua simpatia e immediatezza.



Traiettorie delle telecamere imprevedibili e visuali mozzafiato approfondiscono il coinvolgimento di gioco. Ancora oggi è un titolo da giocare fino in fondo.
N. Giocatori: 1

85

PANDEMONIUM 2
(Crystal Dynamics)
MC
Ecco il secondo episodio di uno dei più affascinanti platform usciti per PlayStation, che stupì ai tempi per la grafica colorata e la meccanica semplice ma immediata, basata su un controllo a prova di bomba. Sensibilmente aumentato il numero di poligoni supportato dal motore grafico 3D; la piccola dolce Nikki del primo episodio si trasforma, da monella impenitente, in "femme fatale", un effetto secondario del fenomeno Laura Croft.



Bellissima ed entusiasmante l'intro che ci proietta a capofitto nell'atmosfera di gioco; però, la spettacolarità del primo episodio non è stata replicata e questo seguito appare un po' sciapetto.
N. Giocatori: 1

81

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE
(Activision)
MC
Ennesima avventura per Harry Pitfall, l'esploratore alla Indiana Jones che dai tempi del paleontologico VCS Atari ci delizia con le sue spericolate avventure. Questa volta, caduto attraverso un portale dimensionale, dovrà salvare un mondo perduto dalle oscure trame di una malvagia entità che minaccia di sconvolgere l'ordine delle cose.





Tra 20 enormi livelli in 3D ricchi di salti, corse, lanci ed evoluzioni tarzanesche, l'impavido Harry troverà anche il tempo di salvare una bella e affascinante autoctona. L'ottima grafica e le accattivanti animazioni fanno di questo gioco un'ottima scelta per nostalgici e non.
N. Giocatori: 1

80

R

RASCAL
(Psygnosis)
MC, DS
Rascal: un titolo dotato di grandi pregi e grandi difetti. Nei panni dell'impenitente monello Rascal dovremo trovare la malvagia forza della natura che manipola il passato. Il motore grafico interamente 3D è molto ma molto bello, con una adeguata scelta dei colori, texture dettagliatissime, alta risoluzione ed effetti di luce spettacolari e convincenti.



I mondi da esplorare sono sette, e rappresentano altrettanti periodi storici in cui doversi intrufolare. Tre zone temporali bonus e un sacco di enigmi spremi-meningi completano questo gioco, rovinato da un sistema di controllo un po' ostico ma soprattutto da un sistema di gestione delle telecamere davvero letale. Peccato, perché la grafica è realmente miracolosa.
N. Giocatori: 1

63

RAYMAN
(Ubisoft)
NC
Uno dei migliori titoli del suo genere, si distingue per le coloratissime animazioni e per una grafica molto simpatica. La manovrabilità è splendida, e il gioco risulta moto divertente e longevo.



Anche se è uscito quasi quattro anni fa e ha una grafica bidimensionale pura, Rayman è da considerarsi un sempreverde che vale comunque la pena di giocare e rigiocare. Adattissimo poi anche al pubblico di piccoli e piccolissimi grazie alla giocabilità immediata e non frustrante, alla simpatia generale e all'aspetto coloratissimo.
N. Giocatori: 1

86

REBOOT
(Electronic Arts)
MC, DS
Un gioco basato su di una serie di cartoni animati realizzati in computer grafica che da noi non è ancora stato trasmesso. Il motore grafico 3D è particolarmente interessante poiché fa uso di tutte le nuove tecnologie oggi disponibili per garantire un adeguato coinvolgimento del giocatore.
La struttura dei livelli, molto ampi e accuratamente progettati, è particolarmente felice e consente di offrire un buon livello di divertimento.
La grafica è azzeccata e godibile, con ottimi movimenti del punto di ripresa che ci segue in maniera sempre efficace. Il punto debole del gioco si rivela essere il metodo di controllo, che non risulta essere particolarmente azzeccato. Non male.
N. Giocatori: 1

80

S

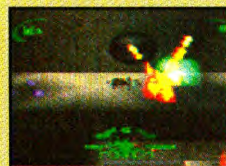
SKULLMONKEYS
(Dreamworks)
MC
Sorprendente platform dalle idee assai singolari. Si tratta di un gioco a piattaforme che però presenta alcuni semplici e interessanti enigmi, realizzato con personaggi di plastilina. I movimenti degli elementi su video sono stati elaborati mediante la tecnica dello stop motion; degna è la grande varietà di figure animate realizzate fuori dai soliti schemi tradizionali.



La trama poi è avvincente, con oltre cento livelli di gioco e più di venti mondi da conquistare. Un prodotto davvero originale e realizzato con molta cura. Da giocare almeno una volta.
N. Giocatori: 1

86

SPIDER
(Crystal Dynamics)
MC
In questo titolo ci si trova a dover impersonare un ragnetto che deve riuscire ad arrivare alla fine di innumerevoli livelli di gioco tra ostacoli e imprevisti. Il motore grafico poligonale è, come accade per Pandemonium!, al servizio di una meccanica 2D. La grafica a volte lascia un po' a desiderare, e le inquadrature non sempre sono soddisfacenti e funzionali.



Ciò riesce a rovinare l'estrema particolarità di un'idea una volta tanto originale e innovativa. Peccato!
N. Giocatori: 1

61

SPYRO THE DRAGON
(Sony)
MC, DS



Splendido gioco basato su di un personaggio particolarmente carino e simpatico. Nei panni di questo specialissimo draghetto, infatti, si percorreranno in lungo e in largo enormi livelli multicolori in splendido 3D, cercando di risolvere dei rompicapo non troppo difficili, raccogliendo bonus a profusione e, ovviamente, utilizzando a più non posso le abilità speciali di cui il drago è dotato. 35 livelli di ottimo divertimento, ottima grafica, ottimo tutto!
N. Giocatori: 1

90

SPOT GOES TO HOLLYWOOD
(Virgin)
MC
Simpatico gioco con prospettiva isometrica.
È l'emozionante e tutto sommato originale storia di una bibita in lattina alla ricerca dei suoi più famosi e noti parenti.
Attraverso livelli molto spiritosi che ricordano i set di film famosi (quali Alien, Terminator, Guerre Stellari, Indiana Jones ecc.) si dovranno affrontare avventure di ogni genere sempre col sorriso sulle labbra. Una grafica interamente in bitmap ospita le avventure del punto rosso che si muove con buona libertà nelle aree di gioco.



Buffo, ben curato e divertente, nonostante sia ormai un po' vecchiotto (quando uscì nessuno ritenne fuori luogo la grafica totalmente in bitmap!) mantiene ancora pressoché intatta la sua carica di simpatia.
N. Giocatori: 1

74

T

TARZAN
(Disney Interactive)
MC, DS
La Disney esce contemporaneamente con un cartone animato e con un gioco, ed entrambi hanno come protagonista l'uomo scimmia per antonomasia. A noi interessa il gioco: si tratta di un platform classico nella meccanica bidimensionale alla Pandemonium!, ma eccezionale nella grafica, la cui qualità lo proietta oltre la prossima generazione di giochi.
Una solidità e un dettaglio inauditi sostengono un giocabilissimo prodotto. Alcune sezioni ricordano le fasi di Crash Bandicoot, quelle in cui il peramele corre verso lo schermo; inoltre, ad aumentare l'interesse e la varietà, interviene anche la possibilità di interpretare altri personaggi; a parte il fatto che, col procedere, il piccolo bambino-scimmia cresce e diventa il figaccione che tutti conosciamo. Ottimi, infine, gli intermezzi animati (è possibile rivederli più volte, raccogliendo particolari bonus). Peccato solo che sia un po' semplice e quindi poco longevo.
N. Giocatori: 1

92

TOMBI
(Sony)
MC
WOW! La grafica coloratissima di questo platform è unita a un interessante gameplay che unisce fasi di esplorazioni (molto limitate ma interessanti) e una spruzzata di elementi GDR. Colpisce subito l'impatto estetico, davvero di prim'ordine grazie a poligoni ricoperti da efficaci textures e a un accattivante look giapponese.



Anche la giocabilità è molto buona e la dinamica, varia ma non complessa, alza il valore complessivo di questo prodotto.
N. Giocatori: 1

79

W

WILD 9
(Interplay)
MC
La Shiny pubblica questo platform in cui è accentuata la possibilità di combattere con i nemici. Peraltro, le fasi di combattimento sono abbastanza cruente grazie alle armi che abbiamo a disposizione e le morti dei cattivi possono essere davvero incredibilmente (divertenti) crude.





La grafica è buona, la giocabilità è ottima grazie al sistema di controllo. Il gameplay, per quanto sopra detto, è molto interessante e tutto il gioco si giova dell'originalità di questa impostazione. Ottimo lavoro, Shiny!
N. Giocatori: 1

83

Tutti i giochi

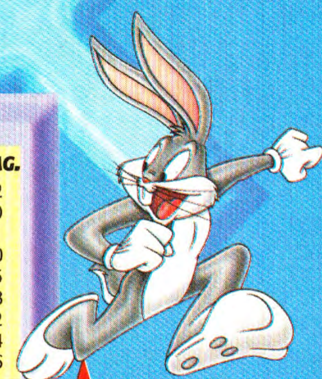








Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Arcade			
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36
Avventura			
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Avventura Punta e Clicca			
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
X File	PP	8/Ago 99	36
Azione			
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Attack of Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
Giochi di ruolo			
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Xenogears	IM	6/Giu 99	66
Picchiaduro			
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64







Titolo	Articolo	Numero	Pag.
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Platform			
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75
Puzzle			
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38
Racing			
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
360°	PP	8/Ago 99	60
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34

Tutti i giochi

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36

Simulazione sportiva

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32

Simulazioni varie

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Streak	PP	3/Mar 99	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36

Sparatutto

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
South Park	PP	9/Sett 99	40
Super Dimension Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67

Strategici

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18

Legenda

AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
IM = Importazione

DINO CRISIS™





CAPCOM







guarda



www.gamenetwork.it

gioca in



www.gameonline.it

divertiti con



FORNITORE UFFICIALE



www.halifax.it